KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS

TALES OF SYMPHONIA ILLUSTRATIONS

テイルズ オブ シンフォニア イラストレーションズ

藤島康介のキャラクター仕事

studioDNA

KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS

TALES OF SYMPHONIA ILLUSTRATIONS

テイルズ オブ シンフォニア イラストレーションズ

藤島康介のキャラクター仕事

studio DNA

TALES OF SYMPHONIA ILLUSTRATIONS

藤島康介のキャラクター仕事

studioDNA

C O N T E N T S

キャラクターデザイナー
になれるかどうかの分
かれ目は、キャラクター
のテイストを抽出でき

るかどうか、抽出でき
るポイントがあるかど
うかにかかっている、の
かもしれない

藤島康介

『テイルズ オブ シンフォニア』には表現手段としての新しい感触があったんですね。それでまたキャラクターを作ってみようかと思ったんです。

↓『テイルズ オブ シンフォニア』（以下『シンフォニア』）の仕事を終えられた現在の心境からお聞かせください。

「好評なのでほっとしています（笑）。売上げ本数は30万本を突破しているんですよね。健闘しているんじゃないですか。オープニングのアニメがすごく綺麗でよかったですね。非常にテンポがよくて、しかも音楽に合っていて、自分が描いたキャラクターとは思えないくらいによかった。主題歌もヒットしましたよね。day after tomorrow（01）に会いたかった（笑）」

↓オープニングムービー、力が入っていますね。

「30分のアニメくらいの枚数を描いているんじゃないですか。プロダクションI.Gさん（02）があれだけ気合いを入れてくれればすごいムービーになりますよね」

↓ゲームはもうプレイされましたか？

「最後まではまだたどり着いていませんが、プレイした限りでは非常にいい出来映えだと思ってます。キャラクターもアニメ調ですごくいい。でも、実は私、3Dのゲームが苦手なんです。『ファイナルファンタジー クリスタル クロニクル』（03）でも酔っちゃうくらいで。長くプレイすると頭が重くなってきて、酔いはじめたなあと」

↓今回の『シンフォニア』はどういった経緯で仕事をお引き受けになったのですか？

「もちろん『テイルズ オブ ファンタジア』（以下『ファンタジア』）の流れがあったのは言うまでもないのですが、今回『テイルズ オブ』シリーズで初めて3Dでキャラクターを表現するということで、3Dの動きをまとめたテスト版を最初に見せてもらったんです。それを見たら3Dなのにカクカクしてないし、けっこうアニメっぽく見えたんです。よくできてるなあ、これならイケるかなと。表現手段としての目新しい感触があったんで、またやってみようかなと」

↓藤島さんのキャラクターはシルエット（04）がしっかりできているからナムコさんも3Dキャラクターが作りやすいのかもしれませんね。

「いや、実際に作り始めてみたらCG表現については何回もやりとりはありましたよ。足をもう少し細くしてほしいだとか、そんな部位のことで。でも出来上がってみれば満足してますけど」

↓CG表現についての注意点などはあったんですか？

「最初にキャラクターを描きあげてからナムコさんに見せて詰めていくのですが、まず禁則として言われたのが、スカートの丈が長いのと、はためくのはNGということでした。CG表現が困難なことは極力やらないようにしようということなんです。だからCG表現ができるようにデザインを切り替えていくということが必要だったんです」

↓具体的にはどんなことですか？

「はじめはロイドやクラトスにマントを着せたいと思っていたんですが、マントははためいてしまいますからNGなんです。それじゃあマントではないけれどマントに該当するようなコスチュームは何か、というように切り替えていくわけです。そうやってCGでも破綻しないキャラクターを作っていったんです」

↓今回キャラクターが多いじゃないですか。差別化などご苦労されたんじゃないですか？

「はじめはこんなにはできませんと申し上げたんですよ（笑）」

↓一度にこんなにたくさんのキャラクターを描くのは、はじめてですよね？

「そうですねえ。どうしてももう一本のゲームと2本平行してキャラクターを作らなければならない状況になってしまうんです。だか

康　介

らスケジュールについてはご迷惑をかけないようにと（笑）」

⬇今回新しいいろんなタイプのキャラクターが登場します。たとえばプレセアは斧戦士、しいなは符術士など、これまでになかった職業のキャラクターですが、そういった新しいキャラクターについて発想するのは大変ではなかったですか？

「符術士といってもしいなは忍者ですし、斧戦士といってもプレセアは木こりですよね。ですからそういったことは別に気にせずに描きました。ただ女性キャラはかわいくしなければならないのが大前提ですから、スカートにしたほうがいいのだろうかとか、スカートの下はどうしようとか、かわいらしくするベクトルから考えて、コスチュームなどは気をつけました。ナムコさんのほうで私が描いた原画をうまく解釈してCGに仕上げていただけたらありがたいな、とも思いました」

⬇ほかにキャラクターについて気をつけたことはありますか？

「とにかく『ファンタジア』のキャラクターとかぶらないようにすること。キャラクターが同じだと思われたら大変ですからね。顔かたちはいうまでもないですが、各キャラクターのシンボルカラーやコスチュームがかぶらないようにかぶらないようにと考えながら描いていましたね。それから色数でしょうか。たくさん使うとごちゃごちゃして、どのキャラクターかわからなくなってしまいますから」

⬇そもそもキャラクターを描くためには、キャラクター設定をナムコさんからいただいてからはじまるわけですよね？

「ええ。キャラクター設定依頼書（05）という形でいただきます」

⬇それはどの程度の設定が書かれているのですか？

「今回はもうビッチリ設定されていました」

⬇キャラクターのバックボーンや役割、特徴など細密にですか？

「ええ、ですから私はその設定からはずれずにキャラクターを作り上げるわけです」

⬇その依頼書を見てパッとキャラクターがイメージできてしまうんですか？

「いや、さすがに10人もいるとそうもいきません（笑）。途中でつまって進まなかったキャラクターがいたり、ボツになったキャラクターもいますから。でも案外すらすらできたキャラクターは多かったかもしれません」

⬇藤島さんがキャラクター造形上で大切にするのはどんなことですか？

「シルエットでキャラクターが描き分けられているかどうかです」

⬇今回のキャラクターたちは藤島さん的にはどうでしょうか？

「ゲームキャラクターは、どんなゲームであってもシルエットで描き分けられていないと成立しないものなんです。ですから今回のキャラクターもシルエット的にもなんとかなってるはずですよ」

⬇『テイルズ』に限らずRPGゲームというのは主人公が成長していきますが、藤島さんはそういったキャラクターが成長することをイメージしてキャラクターを描くものなのですか？

「いえ全然（笑）。だって依頼された時には物語がどうやって終わるのかは知らないんです。ゲームの中でキャラクターは単なる素材なんです。さっきも申し上げたように最初に渡されたキャラクター設定にあったキャラクターを作る。キャラクターデザインというのはそれをやりとりして仕上げていくことだけが仕事なんです。逆に言えば、設定されていることさえ守れば、あとは好き勝手ができる楽しさもある仕事とも言えますが」

⬇今回、好き勝手に描けたキャラクターは誰になりますか？

「ゼロスかなあ。ほんとに好き勝手やらせていただいたもので（笑）」

⬇では逆に苦しかったキャラクターは？

「リフィル先生ですね。それとロイド」

⬇いちばんのお気に入りのキャラクターは？

「いや、いちばんというのはないです（笑）。みんな愛着がありますから」

⬇わかりました。では次ページから藤島さんがどのようなプロセスを経て、各キャラクターを構築されていったかを詳しくお聞きしますので、よろしくお願いします。

「お手柔らかにお願いします」

(01)「day after tomorrow」／ドラマ主題歌やCMソング、ライブ活動で活躍するユニット。オープニング曲の『Starry Heavens』は、マキシシングルとして発売され、ヒットチャートの上位にランクイン。
(02)「プロダクションI.G」／アニメーション制作会社。毎回『テイルズ オブ』シリーズのオープニングアニメを製作し、高い評価を得ている。
(03)「ファイナル ファンタジー クリスタル クロニクル」／スクウェア・エニックスが制作した「ファイナルファンタジーシリーズ」初のゲームキューブ作品。
(04)「シルエット」／かげ絵で表した図案のこと。藤島氏のゲームキャラクター全般に言えることは、「シルエット」でキャラクターを描き分け、差別化されているため、キャラクターの記号化がなされていること。「シルエット」については後述のCHARACTER MAKING PROCESSを参照のこと。
(05)「キャラクター設定依頼書」／ゲームメーカーからゲームキャラクターデザイナーに渡されるキャラクターの設定全般が明記された書類。数行の設定から数ページにわたるものまで内容は千差万別。

LLOYD IRVING

Personal Data

ロイド・アーヴィング
年齢：17歳
身長：173センチ
体重：58キロ
クラス：剣士
髪：鳶色、ショートヘア
武器：片刃剣・二刀流

Character Image & Impression

熱血漢

実はロイドは一度描き直しているんです。
ロイドの設定でいちばん特徴的だったのが熱血漢ということだったんですが、
私は眼鏡をかけているのがステレオタイプじゃなくてよいかと思って、
最初に描いてみたんです。
眼鏡をかけた主人公っていいじゃないですか、裏をかいている感じで。
でも裏をかきすぎたかな（笑）。
ナムコさんは、造形的にもバリバリの熱血漢で
単細胞というのがほしかったんですね。
なので泣く泣くボツになってしまいました。
一度アイデアを捨てる時ってダメージがあるんですよ。
最初の眼鏡をかけたロイドのアイデアを一度捨てて、
しばらく考えてから色から何から徹底的に熱血漢というキャラクターに
仕上げたのがこのロイドなんです。
かなり難産なキャラクターなんですよ、ロイドは。
今あらためて見てみると
17歳にしてはちょっと幼なかったかなとも思いますけど。
『シンフォニア』の世界観だったら
17歳ならもっと大人でなきゃいかんだろうとか（笑）。

COLLET BRUNEL

Personal Data

コレット・ブルーネル
年齢：16歳
身長：158センチ
体重：44キロ
クラス：神子
髪：プラチナブロンド、ロングヘア
武器：チャクラム

Character Image & Impression

ドジっこ

ボケキャラという設定だったので、
ボーッとした感じにしてみましたが（笑）。
神子ということですから『ファンタジア』のミントと
かぶらないように注意しましたね。
外見上ではスカートが長いとかぶってしまうんで短くしたり、
コスチュームの縁を金色にすると似通ってしまうから止めたり、
ミント同様金髪だから髪の毛は差別化が必要だしと、
神子という同じ立ち位置ではあるけど、
同じに見えちゃまずいですからね。
それにかわいくしなければばと（笑）。
たれ目がポイントでしたね。
芯は強いんだけどたれ目というのが、
内面と外見のギャップがあってよかったかもしれない。
でもコレットって、ゲームの戦闘中もよく転んだりするでしょ。
転んでないで働け!って思いますよね（笑）。

KRATOS AURION

Personal Data

クラトス・アウリオン
年齢：28歳
身長：186センチ
体重：65キロ
クラス：魔法剣士
髪：鳶色
武器：両刃片手剣・小剣

Character Image & Impression

勇壮

彼は最後の方に描いたキャラクターですね。
非常に複雑なキャラクターですからね。
イメージとしては傭兵ということで勇壮に強そうにしなければと。
それと、身長が高いという設定でしたから
できるだけ高く見えるように描きました。
クラトスはマントが使いたかったんですよ。
マントって勇敢に見えるじゃないですか。
でもCG化する場合のNGでしたから、
苦肉の作としてマント風にみえるコスチュームを考えました。
ちょっとガッチャマンですかね（笑）。
いや、ガッチャマンほど派手ではないかな（笑）。

GENIUS SAGE

Personal Data

ジーニアス・セイジ
年齢：12歳
身長：141センチ
体重：29キロ
クラス：魔術士
髪：銀髪
武器：けんだま

Character Image & Impression

けんだま使い

12歳にしてはちょっと子供っぽ過ぎたかな（笑）。
ジーニアスはやさしいキャラクターに見えるかもしれませんが、
実はやんちゃなやつで、
けんだまを使うというところから
イメージを膨らませたキャラクターです。
そういえば頭もよかったんですよね、ジーニアスなだけに。
でもそれはあまり意識していなかったかな。
設定にはハーフエルフで差別を受けているとあったんです。
それでハーフエルフであることがわからないように耳を隠しているって。
つまり、耳が隠れるような髪型にすることがまず絶対条件としてあって、
その条件を満たした髪型をデザインして、
その他を作っていくんです。
髪型はお姉さんのリフィル先生とも似せなければならないですからね。
コスチュームについても共通点が必要だし、
半ズボンは描きにくいし、
と、今思えば大変なキャラクターだったかもしれませんね。

REFILL SAGE

Personal Data

リフィル・セイジ
年齢：23歳
身長：166センチ
体重：49キロ
クラス：法術士
髪：銀髪
武器：杖

Character Image & Impression

発掘マニアの先生

いちばん難しかったのが、このリフィル先生でした。
リフィル先生のポイントは先生っぽくすることで、
あっまんまですね（笑）。
実は顔がなかなかしっくりこなくて苦労したんです。
基本的に今できている顔に描きたいんですが、
はじめは何回描いても顔がしっくりこなくて
3、4回描き直しています。
自分が描きたい顔はイメージできているのに
何回描いてもその顔にならないんです。
目とか鼻とか具体的には言えないんですが、
何かが違うと思って捨てて、
また捨てて、という具合でそうとう苦労しました。
髪型もどうしようかと悩んで何度か直してるんですよね。
発掘マニアでもあるわけで、
それをコスチュームでも表現しなければならないし、
さてどうしたもんかと。
でも、ゲームをプレイしてみたら、
ボカ〜ン!と「吹っ飛んでますけど!」ってくらいの
勢いで殴るすごいキャラクターになっていて面白かったですけど（笑）。

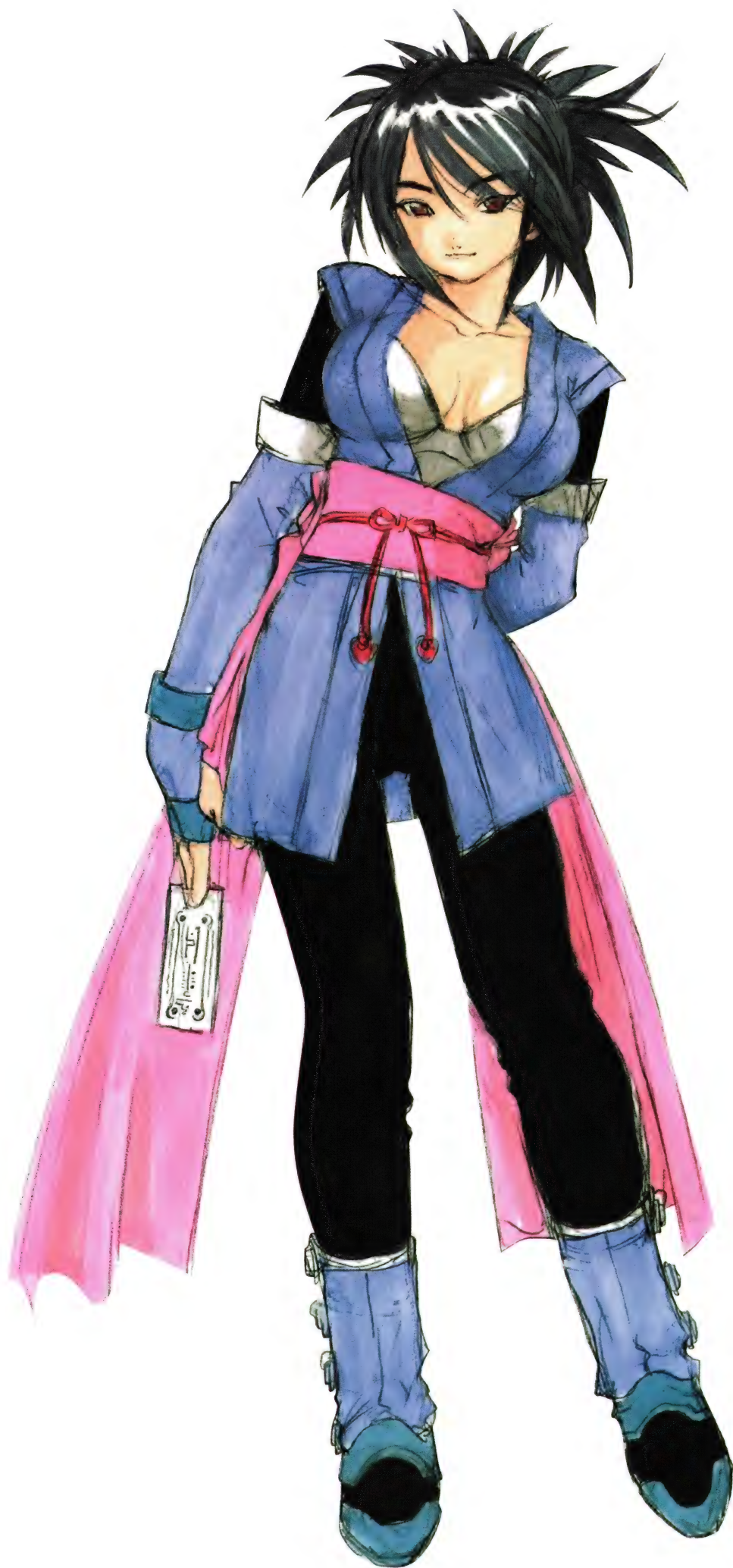
SHIHNA FUJIBAYASHI

Personal Data

藤林しいな
年齢：19歳
身長：164センチ
体重：48キロ
クラス：符術士
髪：黒髪
武器：おふだ

Character Image & Impression

セクシー忍者

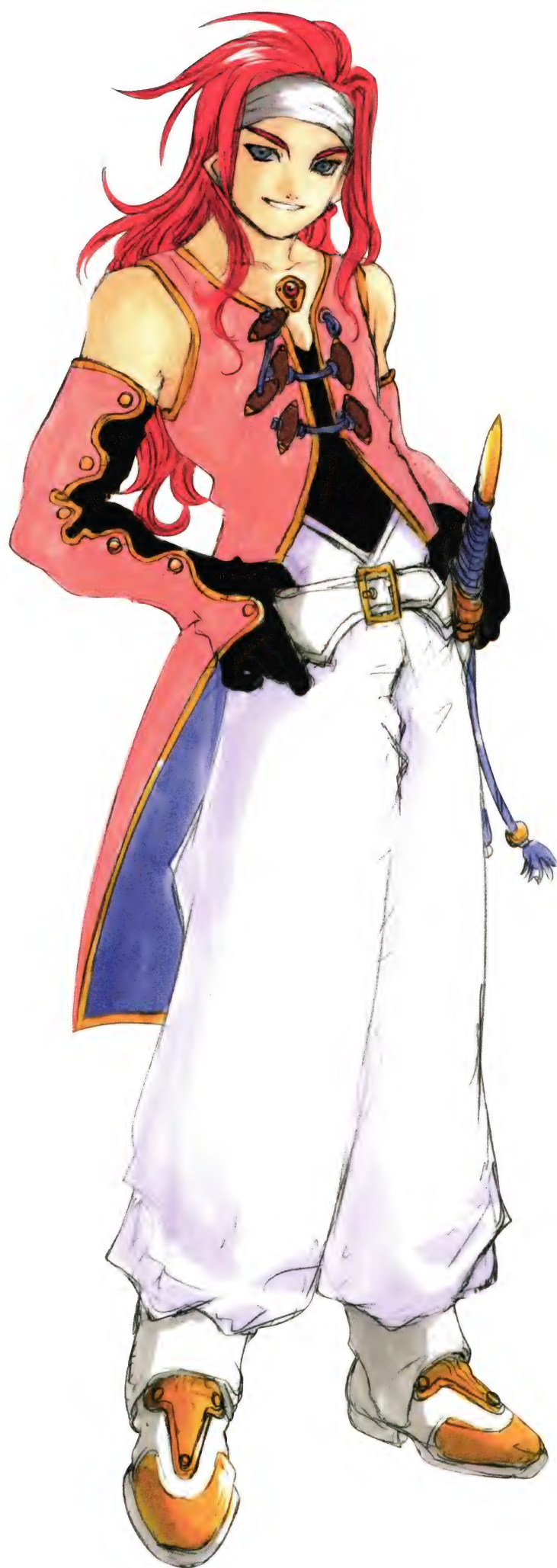
しいなは忍者ということで、イメージはつかみやすかったですね。
『ファンタジア』のすずとの関連性ですか？
いや、わかりません、
特には考えませんでした（笑）。
たしか設定ではグラマーって描いてあったような記憶が。
体の線がわかるように描いてくださいという
オーダーがあったんじゃないかな。
私が描いたゲームキャラクターでははじめての巨乳ですか？
そうかもしれない（笑）。
そういったバストの大きさも考えて
セクシーな感じに仕上げてみましたけど、
ちょっと足が太かったかもしれないな。

ZELOS WILDER

Personal Data

ゼロス・ワイルダー
年齢：22歳
身長：179センチ
体重：68キロ
クラス：魔法剣士
髪：紅
武器：両刃片手剣・小剣

Character Image & Impression

派手

アラビアンな遊び人風ですね。
イケ面に描かなければならなかったんで、
いい男の要素を盛り込んでみました。
涼し気な目もとが割といい感じですよね。
ゼロスはキャラクターの依頼書では後ろの方にあったから
割と後の方に描いたキャラクターです。
でも、後になるほど
ゲームの世界観が自分の中で積み重なっていきますから
後から登場するキャラクターほど、実は描きやすくはなるんです。
そういったこともあってゼロスは楽しく描けたキャラクターです。
こう派手に「ピンクでいってしまえ!!」って感じで、
指定されていた長髪も派手にして、
でもコレット同様に神子でもあるわけで、
下品にならないように注意はしましたが。
いわゆる「俺様いちばん!」な俺様キャラですけど、
意外に人気があるって聞きますよ。
『シンフォニア』イベントの人気投票ではナンバーワンなんですか?
わかるような気もしますね。

PRESEA COMBATIR

Personal Data

プレセア・コンバティール
年齢：12歳
身長：138センチ
体重：24キロ
クラス：斧戦士
髪：淡いピンク
武器：斧

Character Image & Impression

木こり&斧

プレセアはでけー斧（笑）。
木こりですから。
極端に斧を大きくして、
小さな体で大きな斧を振り回す。
体が小さいのに怪力だというのを
アピールしようと考えました。
プレセアは今回のキャラクターたちの中で
いちばん孤独な娘ですよね。
感情を無くしていて、
だんだん人間性を取り戻すといった設定で。
最後のほうでは感情表現もできるようになって、
私もほっとしました。
そういえば、
プレセアのコスチュームは内部まで細かく描いてなくて、
プロデューサーの吉積さんから問い合わせがありましたけど、
やはりプロデューサー。
中がスパッツになっていることを理解されていました。
さすがですね。

REGAL BRYAN

Personal Data

リーガル・ブライアン
年齢：33歳
身長：189センチ
体重：78キロ
クラス：格闘家
髪：濃い寒色系
武器：レガース

Character Image & Impression

囚人

お腹が出ているのが一発でわかりますよね（笑）。
いやいや、
太ってるって意味じゃなくてお腹が見えてるってことです。
それに手かせですか。
まあ、おしゃれなアクセサリーってことで（笑）。
設定からいえば、元貴族で、
過去に人を殺めてしまって
それを忘れず戒めるための手錠みたいですけど、
私はそれは特に意識せずに描きました。
私がイメージしたのは囚人な感じです。
囚人で手かせがあることによって体に制約ができるわけで、
その制約を考えながらコスチュームなどをデザインするんです。
なかなかワイルドなキャラクターになったような。
でもリーガルって、
オヤジなキャラクターだから
女の子には人気は出ないだろうなあ（笑）。

MITOS

Personal Data

ミトス
年齢：14歳
身長：153センチ
体重：41キロ

Character Image & Impression

中性的

ミトスは
男か女かわからない
中性的なキャラクターとして描いているんです。
しいていえば、服が難しかったですねえ。
コスチュームは
コレットとかぶりそうでかぶらない感じになってます。
中性的でやわらかい感じというんでしょうか。
いちばん穏やかそうな
キャラクターに見えるかもしれませんね。
特徴づけとして前髪にハネを入れてます。
こういった特徴によって
キャラクターがすぐに憶えてもらえますからね。

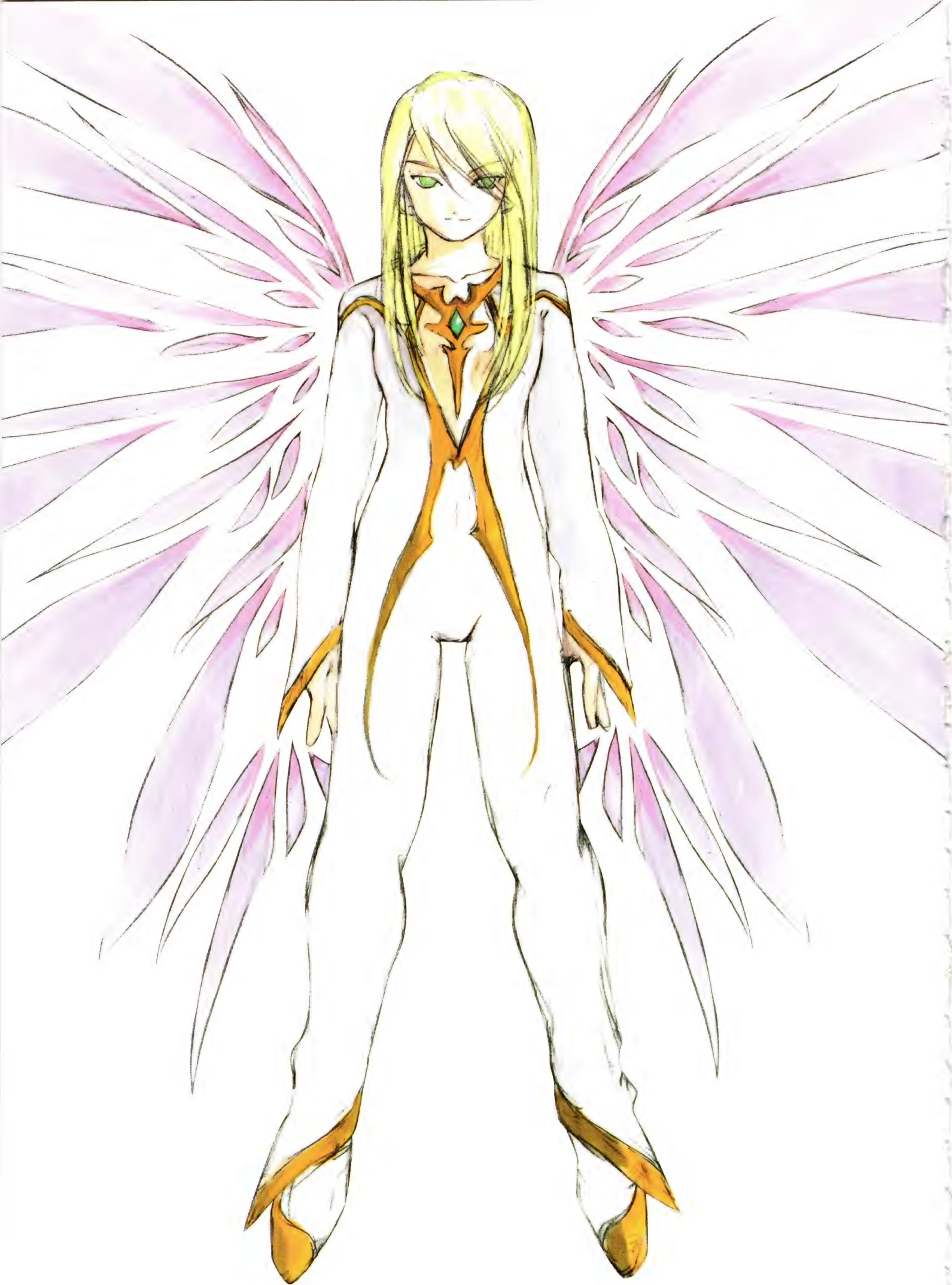
YGGDRASILL

Personal Data

ユグドラシル
年齢：???
身長：???
体重：???

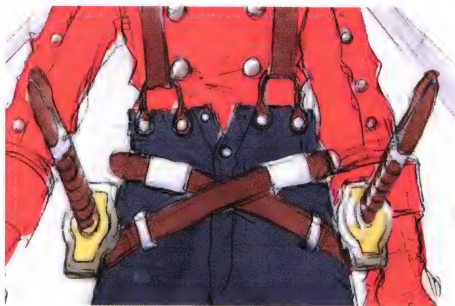
Character Image & Impression

？？？

冷酷そうな感じに、
何も感じていなさそうな感じに、
薄く、鋭く、とがったように、
何か異世界の住人のような
とにかく謎な雰囲気を出したかったんです。
手足のヒラヒラは、当初もっと長かったのですが、
ポリゴンでは動かせないということで
短くなりました。

LLOYD IRVING

CHARACTER MAKING PROCESS

■コスチューム
ボタンを多くしてみました。ボタンは『サイボーグ009』のイメージだったかな（笑）。

■手&グローブ
素肌にエクスフィアが埋め込まれているという設定でしたから、グローブとの違和感がないように描きました。

■刀
二刀流という設定にそって描きました。刀は形状まで指定されていましたからイメージしやすかったですね。

■ブーツ
最初に描いた眼鏡キャラクターの名残がこのブーツ。直さずそのまま流用しました。構造はちゃんと考えてありますが、ボツ設定のほう（P66参照）に詳細は描いてます。

■マフラー
はじめはマントを着せようとしたんですが、マントはCGで動かすのが難しいと言われて、はためかないマフラーにしました。首の後ろ側で固定してます。

■ヘアスタイル
キャラクターを差別化するには髪型はとても重要なんです。ロイドは熱血なわけですからわかりやすく表現するとこんな感じかなと。わかりやすいでしょ。ツンツンしてます。

■配色
まず心がけているのが色数を増やさないこと。キャラクターのシンボルカラーがわからなくなってしまいますからね。ロイドはとことん熱血漢にするわけですから、熱血漢＝赤と。それくらい単純な図式のほうがいいかと思って決めました。

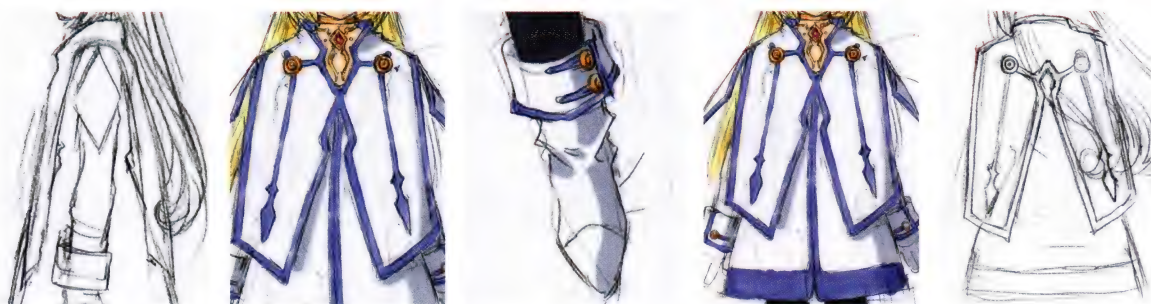
●シルエット
動きやすい感じに見えますか？ ロイドはよけいな感じがないように動きやすくしたんですよ。マフラーと2本の刀のシルエットが特徴的ですか？ いや、これはあまり意識しなかったかな。マフラーと刀が2つずつあることによって、横に広がっているシルエットができますよね。こうすると落ち着きがいいんです。

※P30～P46のキャラクター三面図は、ゲーム本編のアニメーションパート制作用に松竹徳幸氏がおこした三面図です。

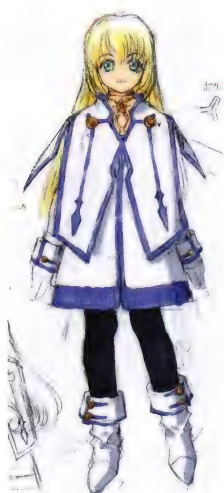
●キャラクター三面図
大変ロイドらしくなっています。立体としてつかみづらい髪型もうまく再現されています。3Dになった時にも違和感はありませんでした。

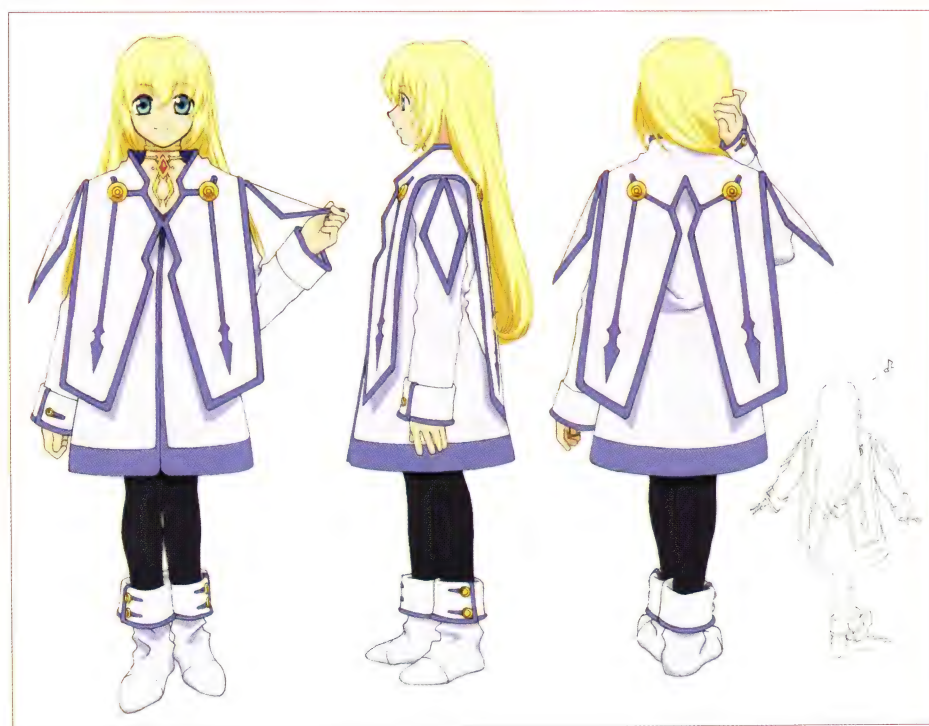
肌
←ブーツは
没の案のものを
使います

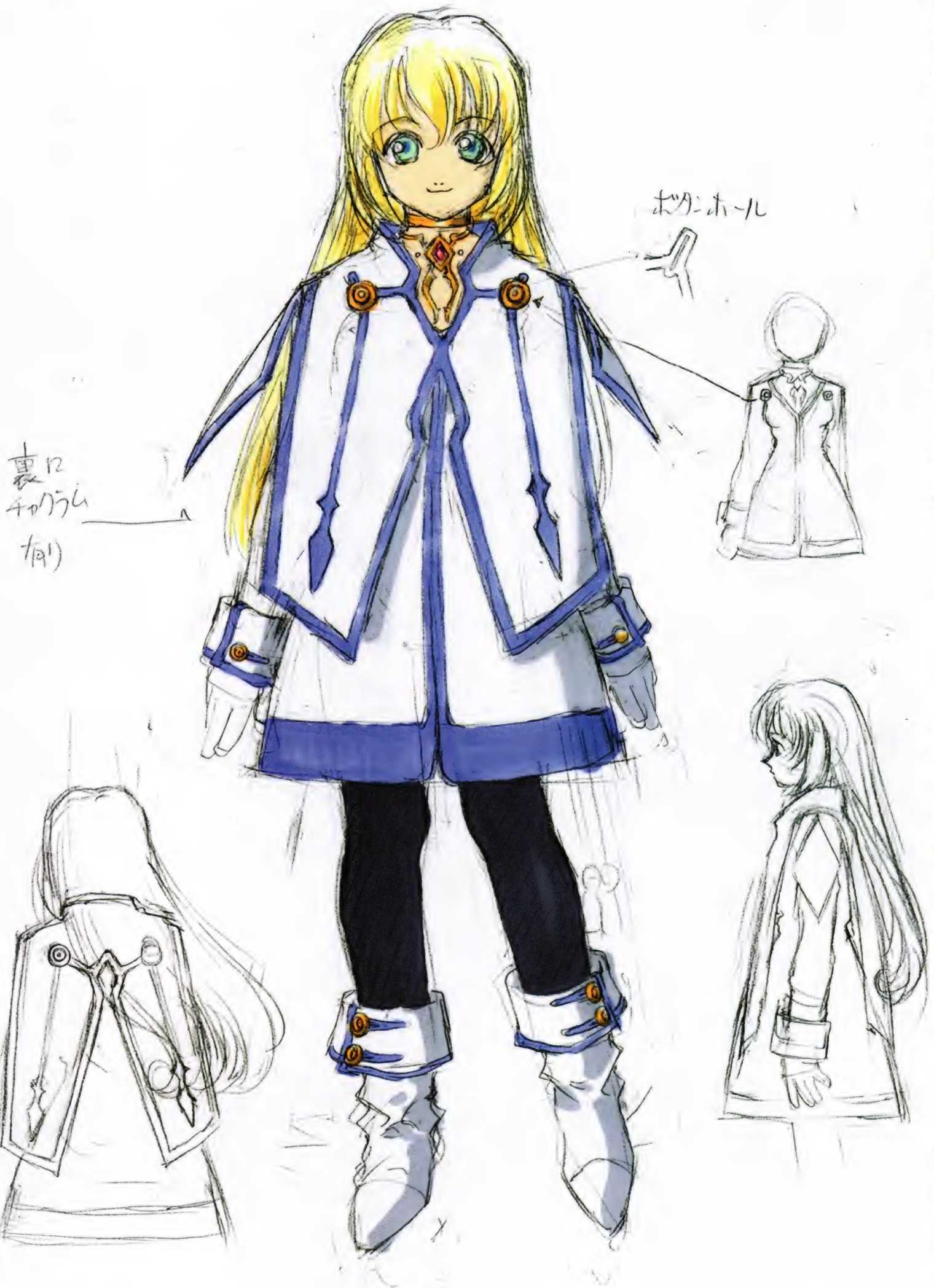
COLLET BRUNEL

CHARACTER MAKING PROCESS

■肩デザイン［フロント/サイド］
マントを使いたかったんですがダメでしょう。それで、せめてこの肩口がフワフワ動くようにならないかと思ってデザインしました。肩の機動性を上げるというわけではなくて、横になにかアクセントをつけたかったんですね。こういったシルエットを作りたかったんです。マントがダメだからそれを別パーツで作ったと。これも長くしすぎると動かせなくなるから短くしました。これはたしかゲーム中動いているはずですよ。

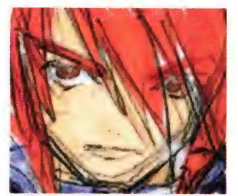
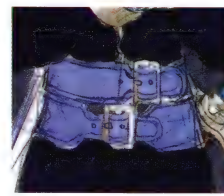
■ブーツ
ブーツは、服とのコーディネイトで配色とボタンを揃えています。

■コスチューム［フロント/バック］
コレットもマントが使えなくて苦労しました。このコスチュームになったのは、横はダメでも前と後ろに分かれているコスチュームなら大丈夫だろうと。これならCGでも動かせるだろうと。ボタンで留めて着脱可能にしてあります。下は別パーツです。ゲーム上では上着が取れることはないのですが、CGを作る開発の方が、この表面上は見えない設定を踏まえてCGを作っていただけたら、佇まいも違ってくるだろうなと思いながら描きました。でもたぶんポリゴンの関係上、上着と下で融合していると思いますけど。ボタンの位置は前と後ろで揃えていますが、これはデザインの揃えです。

■配色
シンボルカラーは白。でもそれは『ファンタジア』のミントも同じ。だからコスチュームの配色で緑の色を変えて、かぶらないようにしてみました。

●シルエット
下が広がるように描いているから、いわゆるAラインですけど、それが特徴的かと思います。短いスカートと肩の部分、ブーツの形も目立ちますね。

●キャラクター三面図
後ろ姿に音符が描いてあるのがかわいいです。旅をすることを想定して、足にはタイツをはいてもらいました。タレ目にして、ドジっこを強調しています。

ボタンホール
裏に
チャクラム
有り

KRATOS AURION
CHARACTER MAKING PROCESS

■配色
『シンフォニア』のキャラクターたちは紫系の色が多い気がするんですが、クラトスもそうです。でもどちらかというと濃い色で黒に近いような紺色です。他のキャラクターに比べてシンボル色の割合が高めです。

■コスチューム［上着］
下の服は描いてないですが、この上着も着脱可能です。今見ると、かなり特徴的なコスチュームになってますね。

■ベルト
これは上がパンツ用のベルトで、下が刀用のベルトです。たぶん革で出来てます。重量感のある刀を装備するのですからがっしりとしたベルトにしました。

■瞳
「鋭い鷹のような目」と設定されていましたが、勇ましく見えますか? ロイドとは顔は似てませんよね。

■身長
長身という指定を踏まえてそう見えるように仕上げましたが、ゲーム上のCGで見ると、寸が少しつまっているように見えますね。

●シルエット
マント風コスチュームとAラインのシルエット。クラトス以外に見えようがありません。

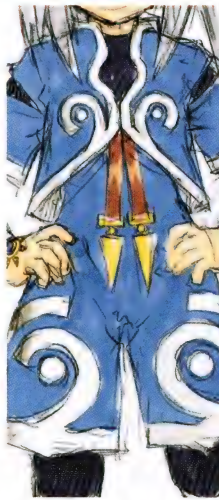
●キャラクター三面図

クラトス

GENIUS SAGE

CHARACTER MAKING PROCESS

■シューズ
留め具などはロイドのブーツに似てます。この丸いポッチはデザイン上のアクセント。全体と色を合わせました。

■エクスフィア
ロイドと同じようについてますね。当初は全員についているという設定だったと記憶しています。

■コスチューム［フロント/アンダーウエア］
まずリフィル先生と同じような服装にしなければならないので、紋様など統一感がでるように注意しました。半ズボンは元気っぽくみえるようにというわけではなく、はじめから設定であったんじゃないかな。半ズボンはねえ、どうしようかと思って（笑）。描きにくいんですよ。難しいんです。今風なダボダボっとしたデザインにすればなんとかなるかなと思って描きました。このコスチュームの上着は着脱できます。半ズボンの下はアンダーウエアになっていて上までつながっています。ベルトのところで上下の服が別れています。

■配色
ジーニアスのシンボルカラーは青です。コスチュームの紋様とのバランスに注意しました。

●シルエット
頭がイガイガしてますよねえ（笑）。ジーニアスもAラインを意識したデザインです。髪の毛で耳を隠さなければならない都合もありましたが、頭が大きく見えますよね。元気な男の子っぽくなっているでしょうか。

●キャラクター三面図
耳が見えないように見えないようにと描いたんですが、どうしても動くと見えそうな気がしてしまいます。側面を描いていなかったのですが、パンツの模様はうまくアレンジできていると思います。

REFILL SAGE

CHARACTER MAKING PROCESS

■配色
ウルトラ警備隊みたいな配色になったのは、キャラクターに使う色がなくなってきてオレンジ色に落ちついたから。いえ、キャラクターがいちばん遅くできたというわけじゃなくて、あくまでもキャラクターの配色が遅れたキャラクターです。配色はだんだん消去法にならざるを得ないんですよ。ゲームキャラクターごとにシンボルカラーをつけようとすると中間色はあまり使えないんです。黄色っぽいオレンジ色と赤っぽいオレンジ色じゃあまり差がないんです。だからはっきりした色をつけないといけないわけです。

■袖
ブーツに合わせてデザインしてます。尖った部分は紋様のデザインにも共通です。

■ブーツ
ブーツは最初はズボンを外に出して描いてみたんですけど、何か落ち着かなかったんです。ズボンを出すとなんだか今風過ぎてに見えてしまって。『シンフォニア』のファンタジー世界に合わないような感じがしたので、ブーツの中に納めて形を整えてみたんです。このブーツも何回も描き直してます。

■コスチューム［フロント/バック］
遺跡マニアという設定でしたから、あまり動き回りにくい服ではいけないと思ってスカートは避けてズボンにしたんです。コートはボタン3つで着脱可能です。

■ヘアスタイル
顔と同じように悩んだのが髪型。ジーニアスとの共通性、耳を隠すシバリを踏まえた上での苦心作です。

●シルエット
ジーニアスと似ている髪型だとシルエットでわかればよかったかと。ですのでそこらへんはクリアしてるんじゃないですか。ズボンの形だけでも差別化はできてますね。

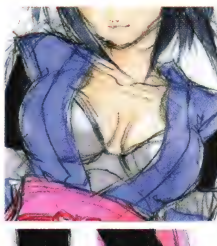
●キャラクター三面図

SHIHNA FUJIBAYASHI

CHARACTER MAKING PROCESS

■ヘアスタイル
髪の毛を束ねているのが特徴的です。『ファンタジア』のすずがポニーテールでしたから差別化を計った束ね方にしました。普通に束ねてもつまらないですしね。

■オビ
大きなオビで全体のアクセントとしました。

■ウエスト
セクシーですからウエストまわりは細くしないと。体のラインが出るようにというオーダーに忠実にといったところでしょうか。

■バスト
はじめてですかね、これだけ胸の大きいキャラクターを描いたのは。描いている時に何か今一つ割り切れなくて（笑）。なぜかというと他のコミックとかなにかだと、他の作家さんはもっと極端に強調して大きく描くじゃないですか（笑）。あれがどうしてもできなくて思い切れない！　しいなの胸は大暮維人さんが描くキャラクターぐらいでしょうか。私的には十分に大きくグラマーに描いているつもりなんですが。

■ふくらはぎ
ちょっと太かったような気がしてるんですよ、今でも。ブーツが長いから太く見えるわけではなくて、忍者だから逞しくて太いわけでもなくて、たぶん自動的に太くなっちゃったんです。気をつけないと私が描く女性の足って太くなりがちなんですよ。どうしてもそうなってしまうんです。意識はしてないんですけど、なぜかふっくらとした足、ふくらはぎを描きたくなるんです。個人的に足の太い人が好きとかそういうわけじゃないし、足首が細いのが好みというわけでもありませんが。なぜなのか自分でもわかりません（笑）。

■配色
しいなのシンボルカラーは黒とラベンダー色です。いうまでもなくこれもセクシーからきています。

■コスチューム
アンダーの服はたぶん脱ぐこともなかろうとここまでしか描いていませんが、やはり上着とアンダーが分かれています。普通に発想するような忍者の衣装ではつまらないかなと思ってこういったデザインになったんです。キャラクターが何かの称号を取ると水着になるんですか？『ドラクエ』でもそんなのありましたね、そうそう「すごい水着ってやつ」（笑）。しいなの水着はセクシーなんでしょうね。

●シルエット
しいなのシルエットは体のラインを強調してます。シルエットにするとそれが一層わかりますし、綺麗なラインですよね。それとほかのキャラクターもそうなんですが頭がちくちくガクガクしています。

●キャラクター三面図
黒のアンダーウエアは全部つながっています。鎖かたびらみたいなものですが、それは絵で表現するのは難しいので、コントラストの強い黒にしました。三面図を描いていただいた方も、足の太さを再現してらっしゃって、わかっているなあと思いました（笑）。

藤林しいな
ピンク

ZELOS WILDER

CHARACTER MAKING PROCESS

■ポーズ
このポーズは俺様的というよりだらけたポーズにしなきゃいけないと思っていたんです。で、どうやってだらけさせようかと悩んだ末に、「脱力してなきゃいけない!」と。で、このポーズになったというわけです。

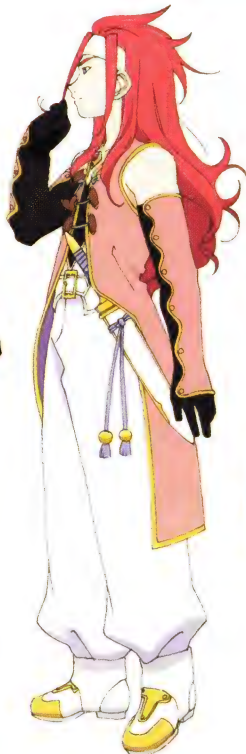
■ヘアスタイル［フロント/バック］
赤毛の長髪という設定で、もう設定からして派手でしたから、あとは思うままに描いたという(笑)。

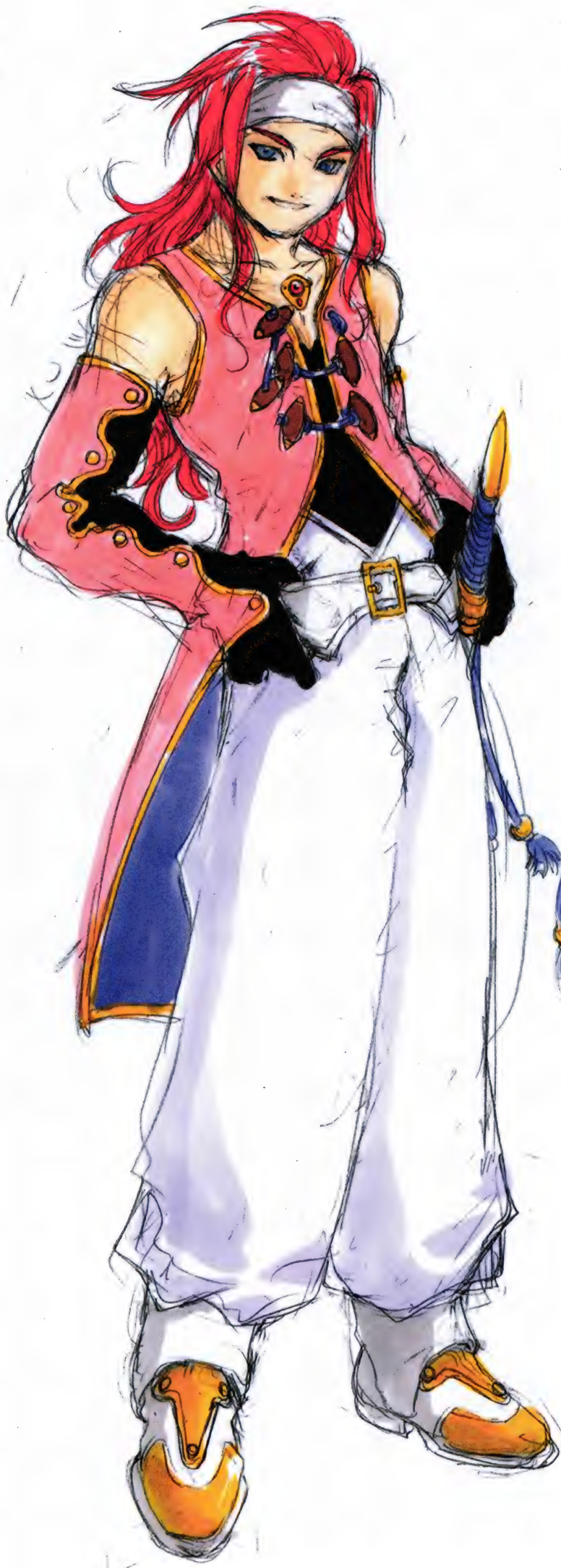
■ベルト
ベルトも、こう、だらっとした感じにしました。

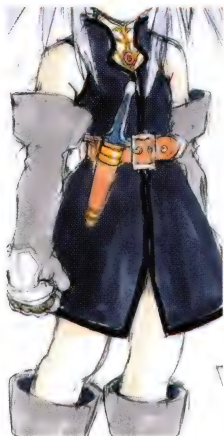
■コスチューム
お金持ちっぽい服装というよりは突拍子もない服を着せてやれと思って、ピンクにしてみたんですよ。

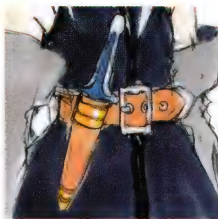
■パンツ
アラビアンな感じですから中近東の人が履いているような裾がダボっとしたパンツになりました。中近東っぽいのは足だけですけど。

■配色
シンボルカラーはピンク。見ての通りいちばん派手な色を使って、その通りのキャラクターになったと思います。

●シルエット
シルエットでだらけているように見えれば意図通りです。颯爽とした感じににも見えますか? ゼロスも一応神子ですからね(笑)。

●キャラクター三面図
この人に何かをまかせてはいけないような気がするぐらいにハデにしました。コンセプトは「ユルユル」。目指したのは誰もマネのできないおしゃれさん。イヤ、マネしたくないと言ったほうがいいか?おしゃれさんなので、シャンプーとリンスは欠かせません。

ゼロス

PRESEA COMBATIR

CHARACTER MAKING PROCESS

■コスチューム
上着は描いてあるんですが、下はあまり詳しく描かなかったですね。下はダークグレーのスパッツです。これはスカートじゃないです。

■グローブ
手袋は大きな斧を振り回すわけですから頑丈にできていなければならず、しかもグリップをしっかり握れるように指先の部分はカットしたタイプのグローブです。これでグルグル振り回せますね。

■ナイフ
これは熊が出てきた時に戦わなければなりませんから身を護るためのナイフです。いや、本当ですよ（笑）。護身用に身につけています。

■ポシェット
一応木こりですから何か道具を入れる物が必要だろうと思ったんです。たぶん非常食くらいは入れておくんじゃないのかな。たとえば山中で泊まったりしたら何か入れておかなければまずいじゃないですか。そういう意図でつけたポシェットです。

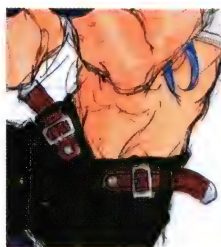
■ヘアスタイル
しいな同様に髪の束ね方を変えただけで、特徴的なシルエットを作り出せるんです。キャラクターデザインにとって髪型のバリエーションというのは非常に重要です。

■配色
イメージカラーはクラトスとしいなにかぶるかもしれませんね。プレセアはグレーもポイント色となっています。

●シルエット
こうしてシルエットを見ると、巨大な斧と小さな体というのがはっきりわかります。頭はなんだかカニみたいですね（笑）。

●キャラクター三面図
斧はひたすらでかく、強そうに！　髪の色は、キャラクターの性格を考えて、寒色系にしていたのですが、ナムコさんから登場キャラクター全体のバランスを考えてピンクにしたいと言われまして、ピンクに変わりました。

REGAL BRYAN

CHARACTER MAKING PROCESS

■ベルト［フロント/バック］
手かせをしてますから通常のベルトでは自分でうまく扱えません。なので、ボタンを活用しました。

■手かせ
重量感があってガッシリした手かせをシンプルに表現しました。

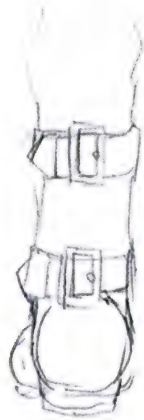
■コスチューム［フロント/バック］
手かせの制約をいちばん受けるのが服装です。囚人ですから服も手かせをつけたまんま着脱でしなければならないんです。ですから服の前と後ろで分割して紐で結んでいます。これなら着脱に便利。囚人で手かせをしているからこそのコスチュームデザインです。

■配色
パンツのダークグリーンとレガースのシルバーの配色が特徴的でしょうか。肌の色は他のキャラクターに比べて赤みが強めです。

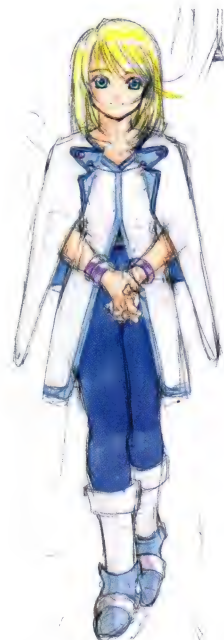
■レガース［フロント/サイド］
リーガルは格闘家ですが、手をつかえず、足ワザのみのキャラクターです。強力な蹴りを表現するためにはダメージを吸収するこれくらい強靭なレガースが必要です。衝撃を吸収する多層構造のクッションも装備されています。

●シルエット
強靭な足腰というか、たくましさが際だっていると思うのですが。片足を跳ね上げてますが、絵柄としてのバランスはとれていると思います。

●キャラクター三面図
筋肉です。マッソーです。腹筋を良く見せるために、パンツの前面をぐっと前に下げました。もう少し下げてもよかったかな…。結んでいる紐を長くすることにより、描いた時に動きが出るようにしています。

リーガル 改

MITOS
CHARACTER MAKING PROCESS

■ヘアスタイル
ちょっと勢いをつけてやろうかと、2本のハネをつけてみました。

■コスチューム
やはりコレットの服装とちょっと似てますよね。服の裏地までは考えませんでした。

■配色
コレットと似たような色使いにしました。似ているようでちょっと違うという微妙なさじ加減でしょうか。

YGGDRASILL
CHARACTER MAKING PROCESS
肌
羽根と同じ
エフェクトいれ
します

CHIBI CHARA

cute deformation character

LLOYD

character's drawing

COLLET

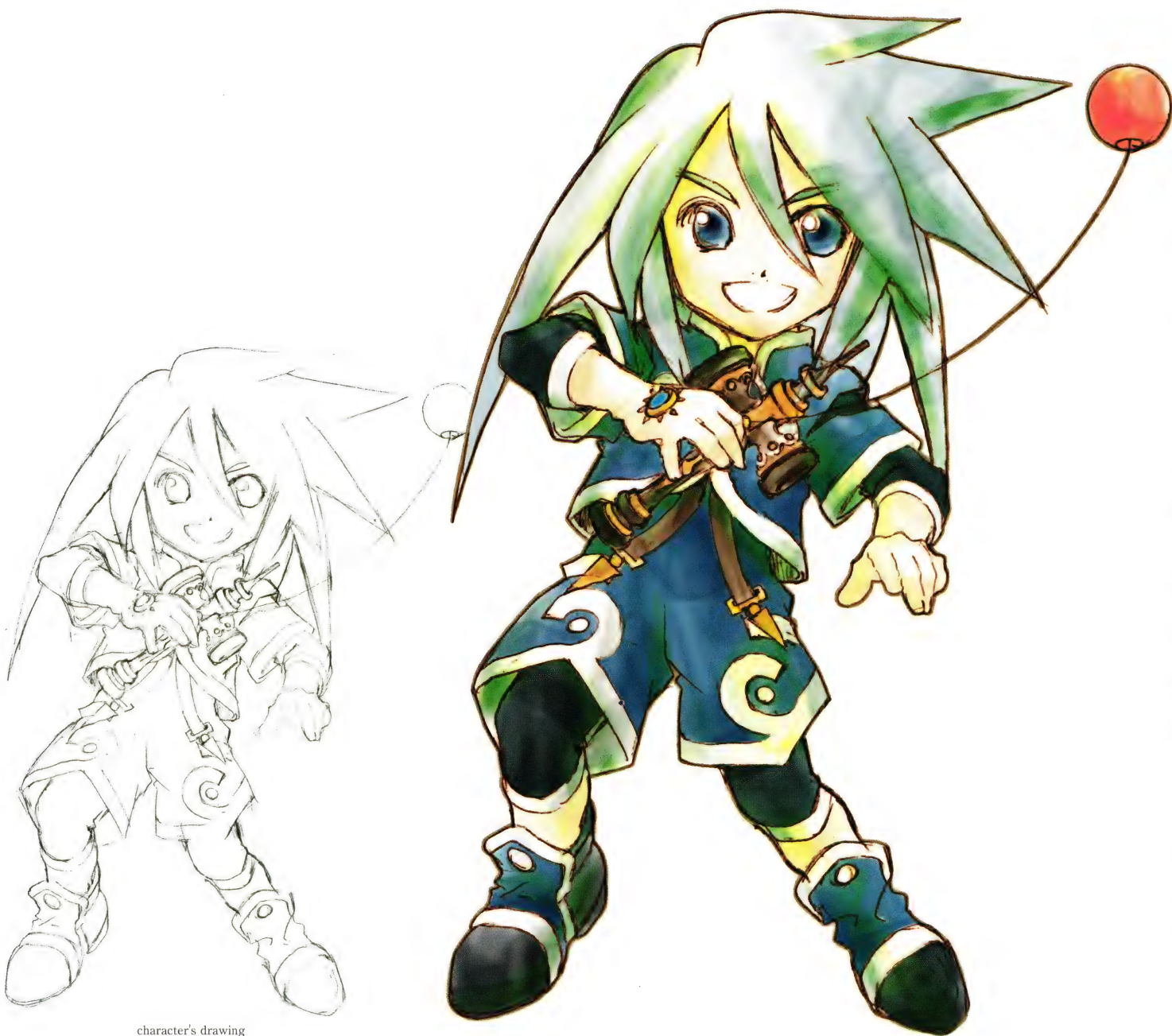
character's drawing

CHIBI CHARA

cute deformation character

KRATOS

character's drawing

GENIUS

character's drawing

CHIBI CHARA
cute deformation character

REFILL

character's drawing

SHIHNA

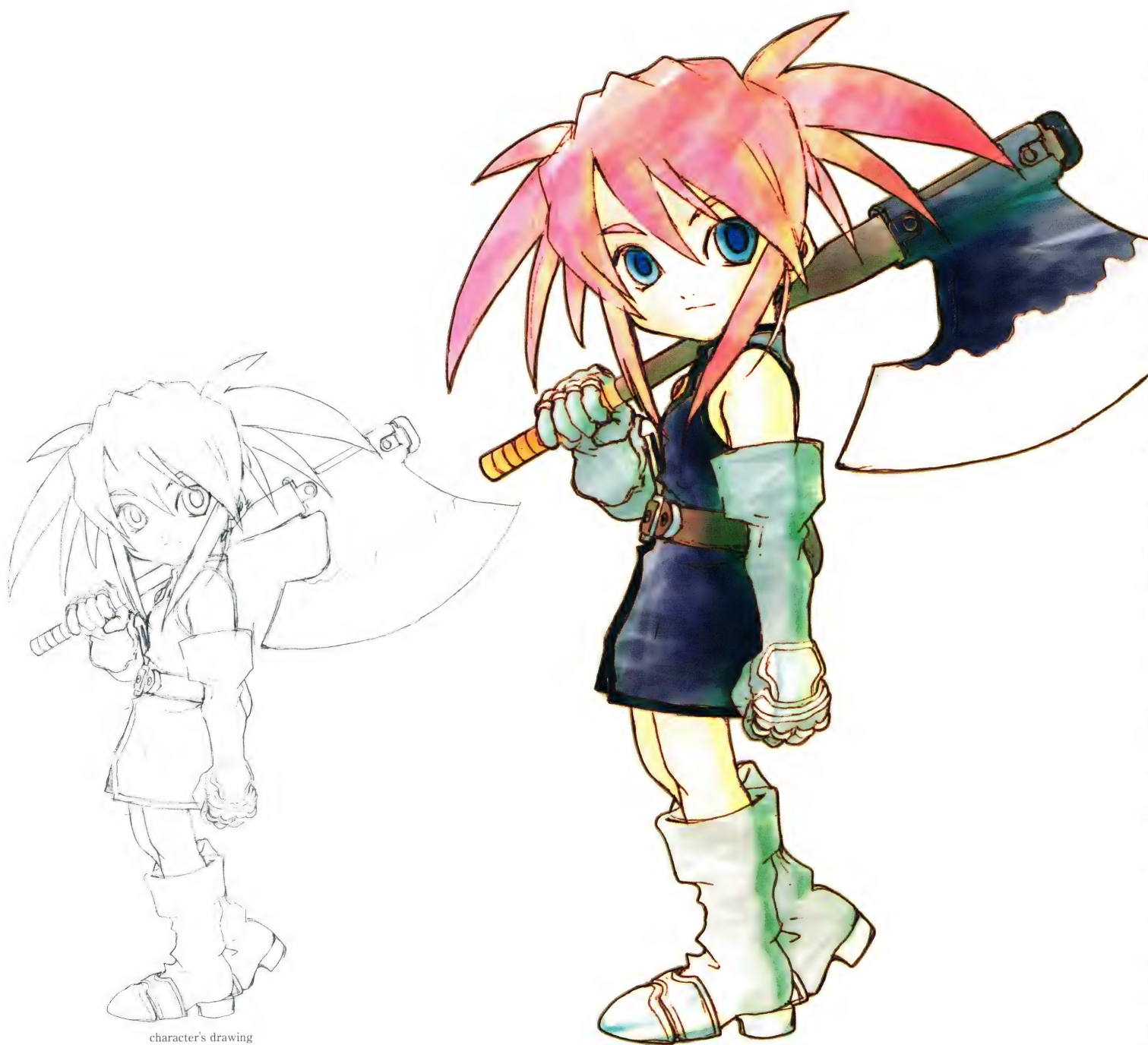
character's drawing

CHIBI CHARA

cute deformation character

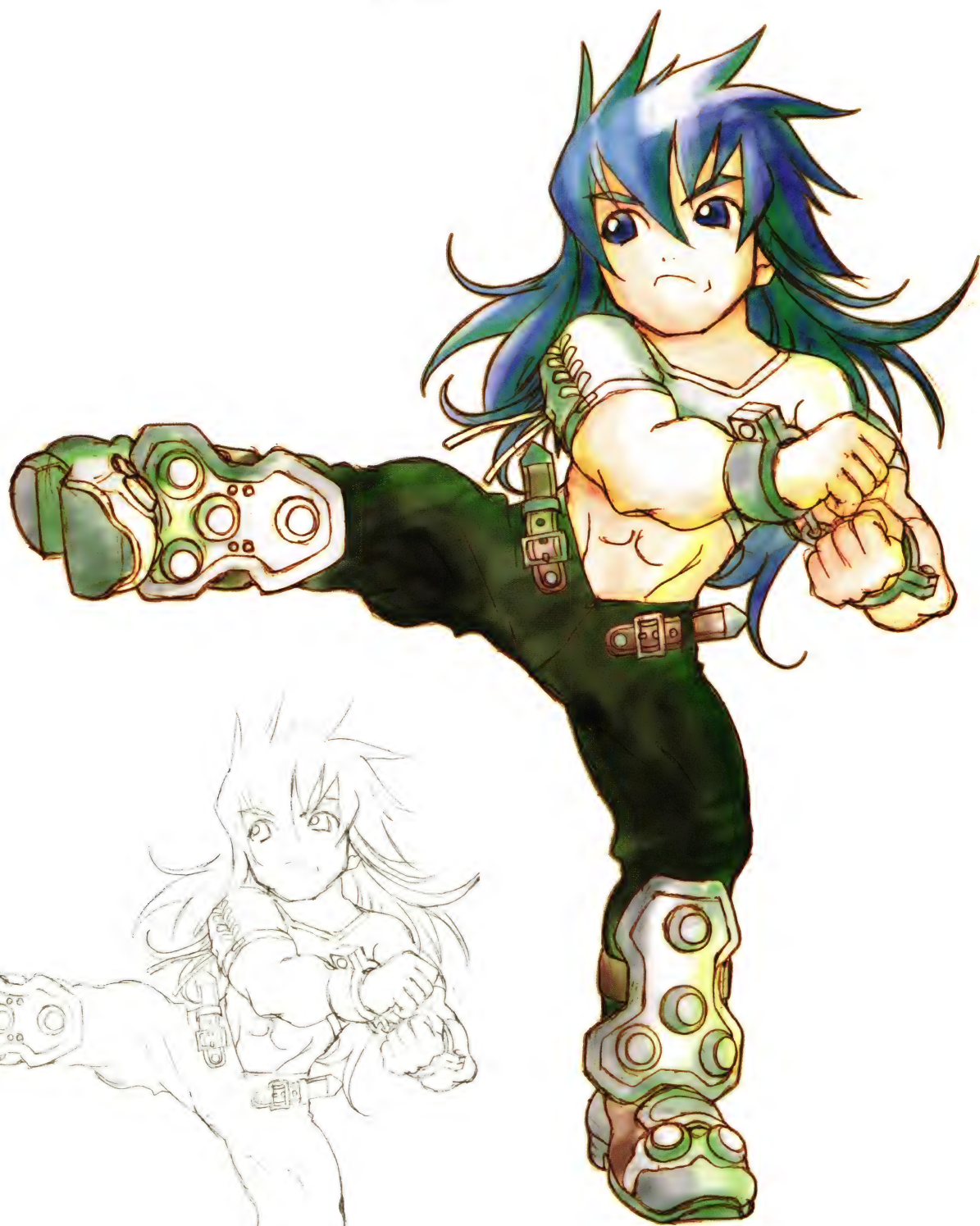
ZELOS

character's drawing

PRESEA

character's drawing

CHIBI CHARA

cute deformation character

REGAL

character's drawing

ゲームキャラクターをめぐる冒険

Part-2

藤島康介 × いのまたむつみ

特別対談

Special Talk

【第1部】総括『テイルズ オブ』シリーズの魅力

『テイルズ オブ』シリーズを彩るキャラクターデザイナー・藤島康介といのまたむつみ。両者がキャラクターを手掛けた作品は、ともに累計100万本を突破するナムコ作品の金字塔であり、そのキャラクターは普遍に輝く魂が宿っている。今回は機会を得て、お二人の夢の対談が実現！　シリーズ生みの親であるナムコの吉積信プロデューサーを交えて、『テイルズ オブ』シリーズの魅力のすべてを、そしてキャラクターデザインの裏話などをたっぷり伺った。

＊　＊　＊

司会（以下＝司）：では、いきなりですが、『テイルズ オブ』シリーズの魅力について、切り込んで伺いましょう。藤島さんがキャラクターデザインをご担当された『テイルズ オブ ファンタジア』『テイルズ オブ シンフォニア』などの諸作品、そしていのまたさんがご担当された『テイルズ オブ デスティニー』『テイルズ オブ デスティニー2』『テイルズ オブ エターニア』などを総称して『テイルズ オブ』シリーズと呼ぶわけなのですが、この2つのシリーズでは、2つの世界があって、一方の世界が窮地に陥ったところを助けに行く、冒険の旅に出る、という共通設定があると思われますが？

吉積（以下＝吉）：いえ、どういう風に共通させよう…と考えたのではなく、最終的に答えが見えない話、どうやって主人公が答えを見つけていこうか、といった話を毎回考えているんです。それで毎回、2つとか4つとか…8つでもいいんですが、それが多層構造の世界だったり、時間を超えた世界だったり、とか、相反する2つの意見の中で主人公がどう行動するか、というのを根幹のテーマにすると、キャラクターはどういう考えをもっているのか、どんな行動をとるのか、と具体的にわかるキャラクター像が要求されるんですね。

藤島（以下＝藤）：あれは、世界設定的に全部同じでしたっけ？

吉：いえ、世界軸が同じなのは『デスティニー』『デスティニー2』、それに今回の『シンフォニア』『ファンタジア』だけですね。今回『シンフォニア』を藤島さんにお願いしたのは、『ファンタジア』と同じ時間軸にある話なので是非、ということだったんです。

藤：そうかー。もしかしたら、違う時間軸なのに、同じキャラクター描いちゃったのかな、と、いま一瞬、不安になったんだけど（笑）。

吉：いえいえ、それは大丈夫です。いまは時間軸的に3つしかないんですよね。『シンフォニア』『ファンタジア』と、『デスティニー1、2』と『エターニア』。また今後は、いくつか重なっていくことも、考えてますけど。ずーっと「答えが見つけにくい」あるいは「答えがない！」問いに、どうやって答えを見つけていくかというテーマで

Tales Of Series Release Date

1995.12.15 / 1998.12.13

テイルズ オブ ファンタジア
■'95年12月15日発売（SFC版）／11.800円
■'98年12月13日発売（PS版）／5.800円
■写真はPlayStationThe Best版／オープン価格
■RPG
■キャラクターデザイン／藤島康介
画期的な戦闘システムと練り込まれたシナリオ、豪華声優陣の起用など、当時の話題をさらった記念すべきシリーズ第一作。

1997.12.23

テイルズ オブ デスティニー
■'97年12月23日発売（PS版）／5.800円
■写真はPlayStationThe Best版／オープン価格
■RPG
■キャラクターデザイン／いのまたむつみ
壮大なスケールで展開する物語とアクション性に富んだバトルが評判となったシリーズ第2作。アニメーションプロダクツは「プロダクションI.G」。

2000.11.10

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン
■'00年11月10日発売（GB版）／4.500円
■RPG
■キャラクターデザイン／藤島康介
『ファンタジア』の続編として発売されたGBソフト。『ファンタジア』から100年後の世界が舞台。主人公を立派ななりきりしに育てることが目的のRPG。着せ替えシステムが楽しい！

2000.11.30

テイルズ オブ エターニア
■'00年11月30日発売（PS版）／5.800円
■写真はPlayStationThe Best版／オープン価格
■RPG
■キャラクターデザイン／いのまたむつみ
キャラクターが2等身から3等身に変化し、よりリアルな戦闘が実現。また多人数プレイ用アダプタを使えば4人まで同時戦闘が可能になった。

価格は税別です

注01「開発スタッフの岡本さん」
岡本進一郎。(株)ナムコ CTカンパニー CTクリエイターグループに所属。歴代『テイルズオブ』シリーズの開発に数多くたずさわる。

注02「スーパーファミコン」
1990年に、任天堂から発売開始された、まさにテレビゲームの黄金期を築き上げた名作マシン。世界中で1億1千万台を売り上げた。

注03「サクラ大戦」
セガサターンで1996年に発売された、巨弾RPG。藤島氏がキャラクターデザインした「真宮寺さくら」をはじめとする可憐なる帝国華撃団の少女たちが、ゲーム界に特大の衝撃をもたらしたのは、記憶に新しいところ。現在もシリーズはPS2などで継続中。

続けて行きますから。

司：お二方に仕事を依頼した理由は？

吉：開発スタッフの岡本(01)からお願いした話でした、確か。RPGを作るなら、キャラクターデザインは藤島さんにぜひお願いしたい、ということだったんです。

いのまた(以下＝い)：私の場合も、その当時ナムコさんとは接点がなかったんで、人を介してのご紹介でしたね。

吉：いのまたさんの時には、選定した場にいたから、覚えています。私と数人で、50冊くらい画集を広げて。その中からピックアップして、いのまたさんを選ばせていただいたんですよ。

い：たしか最初の『ファンタジア』は、スーパーファミコン(02)の後期だったと思うんですが。

藤：そうでしたよね。

い：ゲーム屋さんに行くと、デモ画面が流れているんですよ。「げっ！　スーパーファミコンで今頃、こんなことをやっているのか！　どーいうことなの？」と思って。

藤：あれはスーファミの最高傑作ですよ！　48メガですか？　スーファミ最大級の容量の作品でもあった。

い：だからどうして最後にこんなコトを、と思ってポカーンと(笑)。こりゃ買わなきゃイケナイ！　みたいな感じで、ビックリしましたよ。歌、アニメ！　オープニングも入ってるよ、スーファミで(笑)。しかもすぐ後に、サターンで『サクラ大戦』(03)が出たでしょう。あっちはCD-ROMだから、歌も入ってて当然みたいな。どうして同じコトをスーパーファミコンカセットで？……って。どうしてもしたかったんだなー、と…。

藤：たぶん、スーファミで作りこんでいるうちに、次世代のハードが登場したんでしょうね。

司：最初の『ファンタジア』は、いったんマスターができていたのに直しを入れて、1年後に出したとお聞きしました。相当時間をかけて、練りに練った、ということですよね。

吉：それを契機にして、RPGを作っていこうという社内的な話だったんですよ。だから、最初はちゃんとしたものを作らなきゃダメだ！と。

司：いのまたさんは、その『ファンタジア』を、ご自身で買ってプレイされたんですね？

い：はい、普通にクリアするくらいは。長くもなく、困った記憶もなく、普通に終わったと思います。すごく「濃い」人がいるじゃないですか。そのレベルまではやってないですけど(笑)。

藤：何巡目だよ！　とかいう人ですね(笑)。

司：ではキャラクターデザインの依頼が来た時には、ああ、アレか、と？

い：あ、いえ。話が来た時に、すぐ記憶がつながったんじゃなくて、サンプルをもらってプレイした時に、ああ、これはアレじゃないか！　と思い出したんです(笑)。

最初の『ファンタジア』はスーファミなのに、オープニングから主題歌まで入っていたんですよ！（いのまた）

2002.1.31
テイルズ オブ ファンダム Vol.1
■'02年1月31日発売(PS版)／3.800円
■バラエティー
■キャラクターデザイン／いのまたむつみ・藤島康介
※パッケージは2種類。
『ファンタジア』『デスティニー』『エターニア』のキャラクターが総登場するファンディスク。アドベンチャーゲームやパズルゲームなど盛りだくさんのファン感涙アイテム。

2002.10.22
テイルズ オブ ザワールド なりきりダンジョン2
■'02年10月22日発売(GBA版)／4.800円
■RPG
■キャラクターデザイン／藤島康介・いのまたむつみ
歴代シリーズのキャラたちが大活躍するGBAソフト。コスチュームの種類が大幅に増えたり、戦闘にリニアモーションバトルを取り入れたりと大幅にパワーアップした。開発はアルファ・システム。

2002.11.28
テイルズ オブ デスティニー2
■'02年11月28日発売(PS2版)／6.800円
■写真はMEGA HITS!版／3.000円
■RPG
■キャラクターデザイン／いのまたむつみ
『デスティニー』の18年後の世界を舞台にしたシリーズ初のPS2作品。個性豊かなキャラクターは今作も健在。また、冒険を演出する、戦闘、会話等のシステム面も全面強化。

2003.3.7
テイルズ オブ ザワールド ～サモナーズ リネージ～
■'03年3月7日発売(GBA版)／4.800円
■シミュレーションRPG
■キャラクターデザイン／藤島康介
『ファンタジア』の世界観を受け継ぐシリーズ初のシミュレーションRPGで、召喚士クラースの子孫が主人公。魅力的なストーリーとユニットを育てる楽しさが絶品。

2003.8.1
テイルズ オブ ファンタジア
■'03年8月1日発売(GBA版)／4.800円
■RPG
■キャラクターデザイン／藤島康介
新仕様、おまけ要素等、追加要素もふんだんに盛り込まれた『ファンタジア』のGBA移植版。

2003.8.25
テイルズ オブ シンフォニア
■'03年8月25日発売(GC版)／6.800円
■RPG
■キャラクターデザイン／藤島康介
テイルズオブシリーズ初のフル3D作品。ストーリーのボリューム、数多くのキャラクターが織りなすドラマはファンを熱狂させた。

先に材料を見せられると弱いんですよ…。キャラクターを描いた後の作品イメージが見えますからね（藤島）

『テイルズ オブ』シリーズを引き受けた決め手は、やっぱり「アツさ」と「信頼感」!!

司：いのまたさんにゲームキャラクターデザインの仕事が来た時には、「はい、喜んで！」という感じだったんですか？

い：ええ、そういうことで、はい。ナムコさんが、すごく熱心に語られたんで、もう断る雰囲気じゃないのよ！　って感じで（笑）。なんか、アツい語りがあったような気がします。

藤：聞いていると、なんかオモシロそうな感じが、してくるんですよね。

司：最初に話が来た時に、システムとか画面とか…すごく材料があったわけですね。

吉：ある時もある、ない時もある（笑）。お二方の場合は、たくさんあった、と。

藤：材料を見せられると、弱いですね。イメージできるから。キャラクターを描くと、こういう風になるのね、って分かりますから。逆に「こんなゲームで」だけ言われても、どうなるのか分からないから不安になるんですよ。

司：つまり、いろんなゲームメーカーからアプローチがあっても、引き受けるか断るかの基準は、そういう熱い語りとか、世界設定とか、イメージしやすいとか…にあるんですか？

藤：ご無体なことを言われない、っていうのかな。よくあるんですよ。3ヵ月の間に60体上げてください、とか。できるわけないだろう（笑）。

い：本当に本気で言ってるのかな、でも何なんだろう？　私に頼んでくると言うことは、他の人はみんなそれで引き受けているのかな？

藤：たぶん社内デザイナーなら、できるんでしょうね。

い：でも、一人でできるのかなー？　私は一人だよ！

藤：さらにいえば私はマンガを描いてますから。ゲームの専門職じゃないですからね。

い：社内の人なら、それもできるのでしょうか？　それに、明日からすぐできるわけではないし。でも、断っても粘られることもあるんですよ。

藤：今から数ヵ月で？　って…メーカーは具体的には言っちゃいけないけどね（笑）。

司：そんなオーダーの中から、ナムコさんのゲームをお選びになって、思った通りにゲームも売れたわけですから、間違っていなかった、と。

藤：こちらのことも理解してやってくれないと、仕事ができないんですよ。ゲームキャラを専門にやっているわけではないんだから。

い：私の仕事は、ひとつひとつのスタンスが短いから、区切りがつけやすいんですけど、それにしても時々「えっ！」と思うような依頼が。どうしよう、でもみんな、これでやるのかな？とか思って。

藤：やらないですよ（笑）

い：じゃあ、特急料金なのかな、と思うと、すっごく安くて「えええー！」って（笑）。だけど断っても、熱心に言われてしまって。どうして断ってるのに、分かってもらえないんだろう、と。最後は「他の仕事でボツになったのを、使ってもいいんです！」とか。それはダメです！（笑）。それに、他で余ったキャラなんて、何10体も残ってるワケないじゃん！って。

藤：むちゃくちゃだなあ（笑）。

司：でも熱意はあるんですね（笑）。

藤：それは、熱意とは言わないです。仕事を回していきたいだけだから。だって、何が欲しい、というわけじゃなく、何でもイイからくれ、って言ってるわけでしょう。その世界観にあったモノとか、私たちはこういうモノが欲しいんです、とかのプレゼンも何もなく、「何でもイイからください。それを私たちがゲームにしますから」って。そんな失礼な（笑）。

い：それこそ、社内班もパンパンなのかな？って思いますよね（笑）。

藤：仕事に、やりがいがないですね（笑）。その点、ナムコさんからの仕事では、設定は相当細かく描いてきますからね。

司：スケジュールも柔軟、という？

藤：迷惑はかけてますけど（苦笑）。かなり理解して頂いてます。

い：そうですね。スパンを長く取ってもらってるので。そうすると、好意に甘えて、とんだことが起こって（笑）。

依頼書の「期待通りに」作っても
オモシロクないのがキャラクターデザイン！

司：まとめると、こういうことになりますね。お二人にとっては、ナムコさんはゲームメーカーとしての信用がある、キャラクターデザインを依頼するナムコさんは、藤島さんやいのまたさんの作り上げたキャラクターに対して信用をおいている、ということですね。

藤：何が欲しいのかを、ちゃんと言ってくれますからね。

吉：お二人の上がってきた絵を見て「ああ、本当はこういうことだったんだけどな…」と思うこともないです！　むしろ「あ、こんな風になったんだ、すっげー！」ということが多い。お二方とも、意外な所から切り口を持ってきてくれたりして「あ、このキャラって、こういうことだったんだ」って、逆に納得しちゃいますね。そういうことが多いですね。

藤：基本的に、依頼されたところの隙間を狙おうとしますよね。

い：そういうのは、ありますね。期待通りだと、つまんないから「おや？」と思って欲しい。

藤：レギュレーション（04）の穴を突くようなやりかたですね。指定に書いていないことは、自分でやっていい。書いてあるコトさえ守れば、あとはいいわけですよ。

い：依頼書が細かく書かれすぎちゃってるとやりにくいんで、書いてあることを自分の中で膨らませていって、書いてない部分もどんどん膨らませますね。

藤：逆に、自分の中でストーリーができちゃって、クヤシイ思いをしたりしますね（笑）。

司：F1でウイングを付けるような発想ですね。

藤：そう、F1だって、みんなでレギュレーションの細かいアナを見つけるから楽しい。レギュレーションって、ある意味アナを捜すためにあるんで、みんなをイコールにするためにあるんじゃないんですよ。

藤島キャラはサワヤカさ、
いのまたキャラは…ケレン味が持ち味？

司：ところで『ファンタジア』を最初にプレイされた時、藤島さんのキャラクターイメージ、というものは強く残ってました？

い：実は、よく覚えていないんですが（笑）。でも、藤島さんのことは、マンガとかアニメでいっぱい知っていましたから。

藤：ありがとうございます。

い：逆にそういう方がキャラクターのイメージを描いている、っていうのは、けっこう多い…っていうと変ですけれど、萌え萌えだー！　みたいな感覚はなかったですね。

ただ、ずーっと後になって、アドバンスの『なりきりダンジョン2』をプレイした時に…あれは私と藤島さんのキャラクターがごちゃまぜになって出てくるじゃないですか。そこで藤島さんのキャラのクラース（05）とかが出てきて爽やかに、私を助けてくれるんですよ（笑）。いいヤツだなー。よし、キミとまた冒険に行こう（笑）とか思って。

吉：『なりきりダンジョン2』とか『ファンダム』とかね、ああいうところで初めてお二人のキャラの接点ができた感じですね。

い：やっぱり藤島さんのキャラはサワヤカなんですよ。「あ、アイテムが買えない、貧乏だよ！」って時には、泥棒のワザとかで、すず（06）サマサマだね（笑）。結局最後は、藤島さんのキャラだけのパーティになってしまいましたね。もしかしてこれは、制作者の人の意図なのかしら？　とか思って、ショボーンとしたり（笑）。

藤：いのまたさんにそんなことが（笑）。

司：ご自身のキャラより使いやすかったですか？

い：そうですね。

司：藤島さんの方は、いかがでしたか。『デスティニー』のキャラクターをご覧になって？

依頼書やF1のレギュレーションは、「穴」を見つけて隙間を狙うから、楽しいんですよ！（藤島）

注04「レギュレーション」
F1などでいう「マシンの仕様」に関する細かい規定のこと。これに違反すると、もちろん「失格」となる。

注05「クラース」
『ファンタジア』に登場する召喚術士。

注06「すず」
『ファンタジア』に登場する少女忍者。

顔だけ強調した『デスティニー』のパッケージは…思い切ったというか苦肉の策というか…（いのまた）

藤：あのね、お店に行って『デスティニー』のジャケットを見たんですよ。すっげーインパクトがあった。「うわ！畜生！クヤシイ！」と思って。あーダメだ、ここまでの押し出しは自分のジャケットにはなかったなー、と。

い：顔だけのやつですね。苦肉の策といいますか、あれは（笑）。

吉：あれは思い切りましたよね。

藤：ゲーム屋さんに並べるんなら、これくらいインパクトがないとだめだなー、と。他のゲームと区別つきますよね。なかったじゃないですか、それまで、そういったアプローチ。

い：キャラがたくさんいて、剣を持っていて…まあ、RPGだな、というのは分かるけど、比べて「どれにしようかな？」と思うと選べない。それで「主張するのなら顔だ！顔だ！」と。しかも、ナムコの方のアイデアで、中に入れ替え用の顔カードが入っていたような。で、「全員分描いてください」と言われて、なにー!?（笑）。全員分、描きましたよ。

ポリゴンでも光った、『シンフォニア』の藤島キャラ

司：今回『シンフォニア』のキャラクターは3D(07)じゃないですか。これについては？

藤：あれはいいですよ！　アニメ調だし。

吉：一番最初にポリゴン(08)のキャラクターが上がってきた時、もうその瞬間に「勝った！」と思いました。ああ、これでもう、半ばできあがった、と。あの絵が、あのテイストで出せれば、全然OKだと。

司：感じがいいので、すっと入れますね。今回、ナムコさんとしてはキャラクターをポリゴンで表現するのは初めてですか？

い：『デスティニー2』も、マップはポリゴンなんですけど、マップ画面なのでもの足りないかな？

吉：あまりたくさんポリゴンを貼るわけにはいかなかったので。戦闘シーンも、町の中も2D(09)だったですからね。今回の『シンフォニア』はフル3Dで、どこへ行っても3D表現なんですよね。

司：戦闘にも奥行きがありますし。

藤：ヘタすると、遊びにくいゲームになりますからね。

い：最初、慣れないと、戦闘とかで違う敵を攻撃しちゃって。ターゲットがね。で、連携がつながらなかったり。

藤：あのへんは、新しいシステムに慣れるしかないんですけどね。

吉：でもユーザーからは「戦闘がしにくいんですけど」という苦情は、ほとんどないんですよ。みんな3D空間の中で動かすのに、慣れてるんでしょうね、最初は戸惑うかと思ったんですけれど。

藤：私は戸惑いました。3D苦手なんですよ、ドライビングゲーム以外は（笑）。

い：藤島さんはドライビングゲームがお好きなんですか？

藤：大好きです。ナムコさんから出てる『MotoGP』(10)シリーズとか。もっとリアルなオートバイハンドルのコントローラがあればいいのに。「タタコン」(11)があるんだからナムコさんで作りましょうよ（笑）。オートバイに限らず、専用筐体やコントローラとかあったら、私はなんでも買いますからね！

司：専用コントローラといえば、『鉄騎』(12)もそうですよね。

藤：『鉄騎』買いましたよ！　漢（おとこ）ですからね。みんなも、買ったんでしょうね（笑）。

い：のりのりですね（笑）。

藤：あれは、買わなくちゃダメですよ！　あのゲームは、あのコントローラ以外では遊べません！　という漢らしさがすごい漢っぷりですよ（笑）。

い：こんなに大きいのにどうしよう、って思ってたら、お店の人が「ガラガラを貸すのでこれで持って帰ったらどうですか？」って言ってくれました（笑）。

藤：私はヘナチョコなので、通販で買いました（笑）。

い：それで、小さいモニターに段ボールを並べて

注07「3D」
3-Dimensionの略。直訳すれば3次元。ゲーム用語だと、立体表現されたゲーム画面を、こう呼ぶ。

注08「ポリゴン」
3Dゲームで、キャラクターやパーツを立体表現する時の「3角形」基本ユニットを、こう呼ぶ。すべての立体物は、このポリゴンを組み合わせて作られている。

注09「2D」
3Dに対して2-Dimensionつまり2次元表現のことを、こう呼ぶ。要するに「カキワリ舞台」の上で動く平面キャラクターによるゲームなどが、これに当たる。

注10「Moto GP」
世界最高峰の二輪ロードレース「MotoGP」の世界を、美麗なグラフィック、リアルな車体の挙動で完全再現したナムコの誇るレースゲーム（写真はシリーズ第三弾『MotoGP3』）。

注11「タタコン」

家庭で、太鼓感覚をあじわえるようにと開発された太鼓型専用コントローラ。専用の「ばち」もセットされいる。PS2『太鼓の達人』（写真は最新作『あっぱれ三代目』）は、タタコンとセットで、6980円（税別）で発売中。

注12「鉄騎」
2003年9月、カプコンから発売されたロボットアクションソフト（Xbox対応）。なんとジャンルは「操縦」。全部で40個以上のボタンと、数本のレバーで操作するという、ハンパじゃない専用コントローラの完成度で、一躍マニアの話題をさらった。ネットワーク対戦専用の『鉄騎大戦』もリリースされる予定。

段ボールハウスを造ってやってみたらどうだろうと妄想したけど、さすがにやれませんでしたね。
藤：みんな、そうやるらしいですよ（笑）。自作するんですって。段ボールにエロピンナップを貼り付けたりして、コクピット風にしたり、コタツの上に作ったり。
い：あー、私もやればよかったかな。
藤：周りが見えないのは、楽しいんですよ。
い：狭苦しい、自分コクピットを作ってみたい！とか思って（笑）。
藤：冷蔵庫を包んでた段ボールで作るといいかも。あとは、押入れでプレイすると、狭くていい（笑）。

出る時は出る、出ない時は……というのがキャラクターデザインのサガ？

藤：いのまたさん、絵はササー！っと描ける方ですか？　なんだか、ササー！っと描けているように見えるんで。
い：そうですね、謎ですね（笑）。藤島さんはどうなんですか？　な～んて、どんどん声が小さくなってしまうけど（笑）。
藤：全然ダメですね～！　ササササー、とは描けないです。自分でもイライラしてしまうくらい。
い：描ける時には、自分でも驚くぐらい早く描けるんですけど。
藤：そう、煮詰まったら最後ですね。

締め切りに迫られ、格闘ゲームを止めた時には「さよなら、ジャッキー」と心の中で…（笑）（いのまた）

い：後で見ると、同じのをずーっと描いてたり。
藤：結局、前のを引っ張り出したりしてね。
い：いらない下書きが、山のように溜まっていっちゃう。
藤：もう、紙がダメになるまでやって、もうイヤ！　と思って、しばらく投げたりしますからね。
い：そうですよね。
司：それは、イメージがつかめない、ということ？
藤：う～ん、でもベルダンディ（13）だって、時々描けなくなるもの。あれだけ描いてても。さまよったら最後、半日ダメなことがありますよ。
い：なんかイメージが、パシッ！と合わなくなる時があるんですよね。何がどうだか、何かピンと来ない。
藤：急に描けなくなるんですよね。こんなところに目はこないよなとか。
い：それで、サボって帰ってくると、さっきダメだと思ってたのが「何でだろう？　これで良かったじゃん」みたいな気がして（笑）。よし、これを出してしまえ！
藤：しばらく休むと、できるようになるんですよ。
司：そういう時の気分転換の方法は？
藤：トイレですね。あと、オートバイに乗ってみるとか。そのへんを走ってくるとか。違う絵を描いてみるとか。でも、別の絵は描けないですね。描けない絵に引っかかっている、自分がイヤだから。何とか抜け出したいんだけど（笑）。
い：何とか、違う絵を描こうと思っても、ずっとさっきのことを考えてるんですよね。

対戦格闘にハマって、補導された!?気分転換ゲームのワナ

司：いのまたさんは対戦格闘で気分転換、とか？
い：あはははは、今は全くやってないですよ。筐体も（14）埃をかぶってるんじゃないですか？
司：そうそう、筐体までお持ちなんですよね。
い：恥ずかしいんですけど、あの、好きなアーケードゲームがあって、そのゲームばっかりやりたくて。ナムコさんの前で言うのもなんなんですが、『バーチャファイター』（15）です（笑）。私は特に『2』のキャラが好きで筐体まで買ってしまったと。勝手に自分の中ではキャラクターとか物語ができてて、ほんと遊びまくりました。
司：気分転換には、格闘ゲームはいいですか？
い：でも、やりすぎちゃうと、気分転換じゃないですよ。ハマってた時は、仕事をしなかったですから。サボって、朝から晩までゲーセンにいて…今から考えると、バカ。
司：その時にも、仕事の依頼は来てたんですよね。
い：どうしてたんでしょうね（笑）。

注13「ベルダンディ」
ご存じ藤島氏の代表作『ああっ女神さまっ』（講談社：月刊アフタヌーン連載中）のヒロイン。
注14「筐体」
アーケード用ゲームマシンで、モニターやコントローラースティックなどが一体となった、あの大きな「箱」のこと。
注15『バーチャファイター』
セガが生んだポリゴン3D格闘アクションの本家本元のような作品。現在『4』がゲームセンターで稼働中。また、PS2では最新作『バーチャファイター4エボリューション』がリリースされている。

注16「テクスチャー」
簡単に言うと、ポリゴンでできた3Dモデルの上に貼り付ける「模様紙」。

注17「西村キヌさん」
『ストリートファイター』シリーズのキャラクターデザインをはじめ、カプコンのゲームキャラクターイラストなどを幅広く手がけているイラストレーター。なお、アニメ『∀ガンダム』のキャラクターデザインを担当されたことでも有名。

注18『ロックマン エグゼ』
ゲームボーイアドバンスでリリース中の、カプコンの大人気データアクションRPGシリーズ。現在第4弾まで発売中。

注19『私立ジャスティス学園』
「学園根性＋対戦格闘」という、メチャクチャ濃い登場人物たちが人気を博したカプコンのシリーズ。アーケードでブレイクし、その後PSでも『～熱血青春日記』シリーズという、育成シミュレーションと格闘モードが合体した家庭用ソフトも発売された。

「ほどほどに」リアル過ぎないキャラだからこそ脳内変換で、感情移入が出来るんですよね（藤島）

藤：幸せな時間ですよね。

い：そうですよ。仕事はどうでもいいや、って。でもゲーセンにいると、編集の人が来るんですよ。「ここにいると思いましたよ！」って（笑）。

藤：もう、バレバレなんだ。

司：それは、どの程度の期間なんですか？

い：けっこうあったかも…1年くらいかもしれないな（笑）。

吉：1年も！

い：そのうち、身の回りがヤバくなって来るじゃないですか。心を入れ替えて、ゲーセンなんかに入り浸っている場合じゃないよって、「さよなら、ジャッキー…」とか（笑）。もう、鬱病になって、涙が出ちゃう思いで、仕事に戻ったんですね。

藤：『バーチャ』の画像クオリティって、シリーズ毎に進化していきますよね？

い：ええと、『2』はまだカクカクでした。『1』にテクスチャー（16）を貼ったような感じだったんですよ。『1』はポリゴン（17）だけのキャラだけど、『2』はそれにテクスチャーを貼ったくらいで、ちょうどアニメっぽいというか。

藤：イイ感じなんですよね。

い：そうそう！

司：そういえばゲームキャラって最近リアルになってきてますよね？

藤：ゲームキャラクターって、あまりリアルすぎると、頭で変換ができなくなるんですよ。

い：そう、脳内変換ができなくなる！

藤：やっぱり、ゲームキャラクターには、ほどほどの所というのが絶対にあるんだと思うんですよ。

い：私もそういうのが好きですね。

会社全体から「同じ匂いがする」カプコンは恐るべし！

司：他のキャラクターデザイナーの方々の仕事ぶりは、気になったりするんですか？

藤：いつも、やられっぱなしですよ。ああ、またやられた…と（笑）。

司：たとえば？

藤：常に、カプコンにはやられる（笑）。

い：私も、カプコンのキャラは好きですね。濃いしカワイイし…っていうと変な言い方だけど。

藤：それに、あそこのスゴいところは、全体のトーンは「カプコン」として1つなのに、描いてる人はみんな違う、ってところですよ。

い：そうなんですよね！　ぱっと見ると「はっ、カプコンのゲームじゃん」って。で、買ってみると、違う人が描いてる。

藤：たぶんカプコンは、同じ匂いを持った人間を集めてるんだと思いますよ。たぶん、私は入れてもらえない（笑）。

司：結果的に、同じ匂いになるのでは？

藤：いやいや、絶対に違う。たぶん最初に面接とかで「こいつは！」と（笑）。同じ匂いがする、じゃなきゃ、会社に入れないと思いますね。あれはね、あとで身に付くモノじゃないです。

い：そうですよね。すごい憧れるけど、描けるかというと、違いますよね。

藤：あれは描けない。西村キヌ（17）さんとか、カッコイイですよね。

い：私は、『ロックマンエグゼ』（18）のキャラデザインの人がいい。かわいらしくてイイ！

司：たとえば『ジャスティス学園』（19）なんかはどうでしょうか？　まあ少々、やりすぎの感がありますけど…。

藤＆い：（同時に）いや、あれはねー、あれはいいんですよ！

い：だって一目で見て、ビボーン！　と思いますもん。

藤：いつ見ても「勝てない！」と思いますよ。いいですよ、スゴい！

い：すごく惹かれる感じがありますね。面白そうに見えるじゃないですか。

藤：また、こんな発想をされてしまったか。思いつきもしなかった！　私なら、題材を与えられても、絶対に出なかったでしょうね、アレは。

司：昔からのゲームメーカーって、そういう社風というモノがあって、しっかり作られているんですよね。社風という点で改めて考えると、ナム

注20『ドラクエ』『FF』
言うまでもなく、コンシューマゲームRPGの2大巨頭、良きライバルシリーズだったが、最近、同じ会社からリリースされることに。

注21「ロニ」
『デスティニー2』に登場する、主人公カイルの兄貴分。見かけ以上に思慮深い。

コという老舗の土台あって、初めて『テイルズ』シリーズが出た…最初から代表作にしようと、そういう意気込みで、出されたんですね。

吉：最初、というか『ドラクエ』『FF』(20)に限らず、どんどん沢山いいものがあって。ウチは内部にも良いラインがなかったし、ノウハウが全くなかった。でも、何かやらなくちゃならないんだ、と。そこでやっぱり、見てくれというか、キャラクターというか、そこを一生懸命やらないと、絶対負けるだろうと思ったんです。ロールプレインゲームというより、キャラクタープレイングゲームを作りたかったんですよ。その「キャラクター」が前面に出てくるようなゲーム。役割ではなく、そのキャラクターをプレイする。そこに重点を置こうと思って作ったんですよ。明らかに、完成度が高いキャラクターでなくてはイケナイ！　誰が見てもステキ、カワイイ！　と思えるようなキャラクターですね。それが至上命令でした。

マルチ年齢&男女層を狙ったキャラクター設計とは？

司：ユーザー層の男女設定、というものはありました？　たとえば藤島さんがキャラクターを描かれる場合は7：3、いのまたさんの場合はもう少し女性が多い、とか？

吉：いや、当時はそんな男女比は考えてなかったですね。

藤：いのまたさんのキャラには、すごく女子のファンが多いのかな、と…。

い：いや、だから最初の『ファンタジア』は、ゲーム好きの、コアな人向けのゲームだったじゃないですか、オープニングもあったし主題歌もあって…子供向けじゃないですよね。好きな人が「ウヒ！」って買う感じだったでしょう。そのあとで私がキャラデザインをやったのが、プレステだったし、ちょっとユーザー層を逆に広げたい、年齢層も下げたい…みたいな話をして、しかもシステムも同じで、シリーズにしたいというから、それは何か「違う！」と誤解されないでしょうか、と言った記憶があります。

吉：プレステが出たのは'98年でしたね。やっと、年齢層が下がってきた、という感じでしたね。

藤：私は、年齢層を気にしてなかったです（笑）。自分の描きたいモノしか描けない。

吉：子供向けって、難しいです。そう作っても、子供は喜ばない。

司：子供はいつも目線を上に向けますからね…なんでそんな話をしたかというと…いのまたさんのキャラは、男の子も含めて「色っぽい」。で、これは女の子には「萌え」だろうな！　女性ファンは多いだろうな、と思ったものですから。

い：どうなんでしょうね。

藤：私のキャラは、やっぱり女の子にはアピールしないかなあ？　イマイチ男キャラのアピールがないような気がしてならんのですよね。何か足らないような。

司：いや、まんべんなく人気があるんじゃないですか、藤島さんのキャラは。

藤：何か足らない気がするんですよ。

司：いのまたさん、『デスティニー2』の「ロニ」(21)なんか色っぽいですよね？

い：どうなんでしょう？　分からないですね。自分では、そういう意識でやってるわけじゃないものだから。でもロニは、苦労人で、可哀想なんですよね。いつも、ワリ食ってる感じがして。パーティの中で、気苦労するのはいつもこの人ばっかり、みたいな感じがして。

吉：最近、ボーイズ系同人作家の中では、いのまたさん風の人が多くなりましたね。いのまたさんから始まった、というのかな。

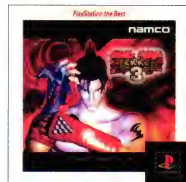
い：そういう風に言われることが多いんですけど、本当のボーイズ系の人たちから言わせると、私の絵はアピールがないらしいんですよ。

吉：そこをうまくアレンジしてる、と思うんですよ。ボーイズ風な味付けをしている。あと、個人的なイメージで言うと『デスティニー』とか…そういうゲームに出た声優さんたちが、ボーイズラブ・ゲームにたくさん出ているので（笑）。そういう印象があるんじゃないでしょうか？

私のキャラは女の子受けしないのかなぁ？（藤島）

私だって「ボーイズ萌え」じゃないって言われますよ（笑）（いのまた）

注22「リッド」
『エターニア』の主人公。狩猟で生計を立てていたが、冒険の旅に出る。

注23『鉄拳3』
2000年にリリースされた（コンシューマ版はPS）、セガ『バーチャファイター』シリーズと並ぶ3D対戦格闘の王者。ちなみに『3』で注目を集めたのは、次々に登場する複数の敵をひたすらブッ倒す「鉄拳フォース」モードだった。

注24「風間仁」
『鉄拳3』登場キャラで、かの有名な「平八」の孫でもある。上半身は当然ハダカ。尖った後頭部もセクシーだった。

注25「メスイヌ」
『シンフォニア』の旅先の村々でお目にかかれる。

注26「コンテ」
一般には「絵コンテ」と呼ばれる。映画・アニメにおけるカット割りや構図、カメラアクションなどを指定する指示書。

キサマなぞ、ピンクに塗ってやる〜！（藤島）
でも藤島さんのキャラはさわやかですね（いのまた）

い：藤島さんだと、男性のファンの方が多いかな。すごく熱心なファンがいますよね。

司：でも、女性ファンも多いでしょう？

藤：多くないですよ！　たぶん9：1くらいで男じゃないかな。

吉：ゲームだと、平均して常に7：3くらいですね。少なくとも75：25という感じで、女の子もいますよ。一番女の子がついたのは『デスティニー2』でしたね。

司：少し話が横にそれますが、いのまたさんにお伺いします。『デスティニー2』だとロニ、『エターニア』ではリッド（22）とか、オナカが出てる、ってキャラが多いじゃないですか？　腹筋に対するコダワリなんでしょうか？

い：コダワリじゃないんですけど（笑）、まあちょっと…最初の打ち合わせのコンセプトで、衣装は「剣と魔法の」鎧とか、そういった重いモノじゃなくて、イマ風の、ストリート風というのか…軽い系の感じを出そうと思って。

司：腹筋萌え、でしょうか（笑）。

い：腹筋萌えですか（笑）。たとえば『鉄拳3』（23）で「風間仁」（24）というキャラがいるじゃないですか。トレーニングパンツ姿の。なんでか、あれヘソ下10センチ！　あれは、かなり「萌え」でしたね。（笑）

藤：私も今回『シンフォニア』では、キャラでハラを出しました。リーガルでローライズをしましたからね。でも、絶対女の子にはウケない（笑）。

司：やっぱり女の子はゼロス君でやるでしょうね。

い：ゼロスでやると、アイテムをいっぱい女の子からもらえるから、買わなくていい（笑）。あれはイイですね。女の子と会話をすれば、お金もアイテムも、いっぱいくれて。

吉：世界の女の子全部と会話すると、称号がもらえるんですよ。「ジゴロ」という称号（笑）。

藤：メスイヌ（25）は含まれるんですか？

吉：含まれない（笑）。でも、コレットを先頭にして全部の犬に話しかけると、今度は「トップブリーダー」って称号がもらえます（笑）。

い：すごいな…。さすがに、全部はやってない。

オープニングのアニメに出来映えには…リクエストすることなし！

い：藤島さんは『シンフォニア』だと、どのキャラが一番描きやすかったですか？　描いてて楽しかった？　しないとか？

藤：いや、やっぱり、いま話題の「ジゴロ」（ゼロス）でしょうね（笑）。好き放題描いたから。キサマなど、ピンクに塗ってやるぅ〜、とか（笑）。

司：不思議なのは、藤島さんのキャラだとピンクを使っても、下品にならないところですね。

い：サワヤカですね。そういえば『なりきりダンジョン』をやってた時に、私のキャラは毒々しくて（笑）、藤島さんのキャラはサワヤカさん、とか目立っちゃって（笑）。

藤：私は、色数を抑えているからですかね。まあ、メインの色は、2〜3色でしょうかね。

司：ゲームの中で、色は本当に重要ですよね。

藤：本当ですね。絶対にオープニングではアニメをやるから、このへんも考慮して。

司：オープニングアニメは、監修はされない？

藤：しませんね。

い：おまかせ、ですね。いつも、素晴らしいものを作って頂いて。リクエストもしません。逆に、できてくるのを楽しみにしてます。

藤：動かすのがウマイですからね。コンテ（26）も見てません。

司：時間もかかるんでしょうね。

吉：ええ。オープニングとかはね。以前は、オープニングだけだったでしょう？　最近は、イベントムービーも入っているんで、最低でも8ヵ月くらいはかかりますね。この間『シンフォニア』は8ヵ月で作ってもらったんですが、さすがに制作スタジオの方からお叱りをいただきました。「もうちょっと時間をいただかないとできないんですけど」って（苦笑）。

注27「ラフ」
イメージラフ、とも呼ばる。要するに、キャラクターのスケッチのこと。

注28「一番最初のロイド」（P70参照）
第一稿のメガネロイド。藤島氏によるとブーツ以外は全面的に描き直している。

注29「ドット絵」
2Dゲーム主流の時代では、ドット（点）の集合体でグラフィックを描画していたので、このように呼ばれていた。限られた色数で描画するために、モザイク状に色ドットを組み合わせ、表現するという特殊技術が要求された。

【第2部】キャラクターデザイナーの条件

キャラクターデザイナーという仕事は、まずラクガキから始まる…

司：ではこのへんで、第2部として「キャラクターデザイナー」というお仕事に焦点を当てましょう。まず一番知りたいのは、依頼をされて、キャラクターをご自身の中にイメージしていって、メーカーさんとキャッチボールをして、正式に決定するまでの険しい道のりについてお聞きしたいのですが？

藤：あまり険しくないですよ（笑）。基本的にラクガキしているのと変わらないんですよ。

い：そういうところはありますよね。考えている時が一番楽しいんですよ。ラクガキだと、線も汚いというか…何でも許されるじゃないですか。それをキチンとさせながら描く時「あれ、これはどうするつもりだったっけ？」とか、自分で自分の設定を見ながら、起こしていかなければならないじゃないですか。その「キチンとやらなくちゃいけない」というのが、私には辛いんですよ。

藤：というか、だんだんキチンとすればするほど、失われていくものが多いんです。それがイヤなんですよ。ラフの時が一番楽しいですよ。頭からジャージャー出てきたモノを、紙にぶつければいいんですから。条件は、その通りにして。

描きながら、どんどん変わってしまう…だから「キチンと」描くのは苦手なんです（いのまた）

司：その条件をもとにして、イイ感じになったら、そこから逸脱して、これにしてしまえ！という感じになっていくということですか？

い：たとえば、このキャラは、もっとこういう風に違いない、そしたらこんなかな…みたいに、どんどん描きながら変わっていくんです。

司：描きながら、膨らませていくんですね。

藤：レギュレーションはインプット済みだから、それを守れば、あとは自由に何やってもいい、ということですね。

司：いったん、ラフ（27）の段階でナムコさんに見せるんですか？

藤：ええ、見せますよ。

司：その段階で何枚か、候補を作る？

藤：そういうことはしないですね、決め撃ち。

司：これは困る！　と言われたことは？

藤：主人公がメガネは困る、と言われたことが（笑）。ボツになってしまいました。ロイドですよ、一番最初のロイド（28）。メガネかけた熱血主人公がいてもいいんじゃないかと思って。レギュレーションに「メガネをかけていない」とは書いてなかったから（笑）。で、ちょっと違うんじゃないか。これは、熱血漢の顔じゃない、と。最初はマントも描いたけど「マントは、動かせません」と。短めにはしたんですけど。

司：お二人のキャラクターがアップした後、いろんな方がゲームにするための作業をされるじゃないですか。キャラを起こしたり、とか。そういう点で気を遣うことはありますか？

藤：全然、考えない（笑）。

い：まあ、見やすくなるといいな、とは一応、私なりにチョロッと考えるんですけど、実際にはどうなのかな？　たとえばパーツの色替えとか、分かりやすく…特に自分が初期に担当したゲームがドット絵（29）だったので、家庭のモニターだと色がにじんじゃう。そうすると、わかりにくくなっちゃうので、そのへんが区別できる色になっているといいな、とは考えるんですけれど。

藤：いや、そういった意味では考えますよ。ここのパーツはこうなっているのが分からないとゲームにはできない、とか、構造を設定したりすることはありますけど。

吉：現場からよく聞くんです。これは本当によく考えられていて楽だわ、とか。作りやすい、表現しやすい、動かしやすい、と言われますね。

藤：一応、構造に納得いってから出しますから。

司：マンガで描くキャラと、差別化は？

藤：いや、同じですよ。マンガも構造を納得しなけりゃ描けないじゃないですか。どんな風になっているのか、分からないと気持ちが悪いでしょう。

吉：だから、藤島さんの設定画の横には、ここはこう動く、こうボタンが取れる、なんて書き込みがありますね。あれがあると、作る方は楽です。

藤：できたキャラクターを、どう料理するか、ということは気にしないっていうことで。後はお任せしてます。

描いた端からイヤになる？ 自分のデザインへのコダワリ

吉：藤島さんには『シンフォニア』キャラクターのフィギュアの監修をやって頂いたんですけど、その時に困ったのは、プレセアの服の中は、どうなっているのだろう？と。

藤：ああ、書かなかったんですよね。

吉：彼女の上着の下はパンツ？　スパッツ？

藤：スパッツなんですけどね。

吉：そこが分からなかったんだけれど、イメージからして「パンツ」はないだろう、見えますからね、絶対スパッツだ、色は？　ダークグレー！　それで藤島さんに聞いたら、それで良かったんですけどね。

藤：あれはスカートではなく、上着なんです。それで正解です。

吉：よかった（笑）。

司：キャラクターデザインの期間、スパンはどれくらいなんでしょうか？

藤：わからないなー…長くて1年？　一回やった後、間を置いてまた一部やりました、ということもあるので。

司：期間が空くとクリーンナップもしづらい？

藤：やですよね、毎回毎回、クリーンナップするなんて。

い：でも、やんなくちゃいけなくなる（笑）。辛いナー。

藤：泣きたくなりますね（笑）。全部描き直していいですか、って言いたくなるよね。

い：そうですよね、なんでこれにしちゃったんだっけなー、と思って。

藤：もう、すぐイヤになりますね、前に描いたのは。一瞬で、イヤになります。

い：でも、自分で自分の設定を見ながら、なんかヘンなの！　とかブツブツ言いながら、延々やるのが、辛くて。

藤：今は『ファンタジア』の絵を描きたくないですよ。自分の中で、こなれてないっていうか、こんなデザインをしてしまって、イヤ！…あ、申し訳ない、買ってくれた人には。

吉：もう、10年ぐらい前ですね、最初のは。

司：でも、当時も売れましたけど、ゲームボーイアドバンスで出たら、また売れてるワケじゃないですか。10万以上も。それは、時代に耐え

ているシステムやキャラクター。それを考えたら、すごいゲームなんでしょうね。

吉：『ファンタジア』はスーパーファミコンからプレイステーション、プレイステーション・ザ・ベスト…で、今回はゲームボーイアドバンス版もできましたし。

司：『デスティニー』も、ベストになったりしているんですよね。

吉：『デスティニー』は、累計で100万なんですよ。で、その次に『ファンタジア』がゲームボーイと累計で100万になりました。よかった、それぞれ100万を超えて。だから『シンフォニア』から入ったお客さんも、前の…そして前の前の作品にも戻ってくれるから、また売れるんですよ。

藤：私、『逆転裁判２』(30)を買ってから『1』を買いました(笑)。

吉：そう、それそれ(笑)。

「キャラクターデザイナー」になるための適性、とは？

司：これから、キャラクターデザイナーを目指したいと思っている方々に対するメッセージ、エールをお願いしたいんですが。

藤：キャラクターデザイナーって、目指すものなのかな？(笑)

司：キャラクターデザイン志望で、ゲーム会社に入社する人は多いんじゃないですか？

吉：キャラクターも描けるデザイナーとして採りますから。もちろんキャラクターも、モンスターデザインもあるだろうし。当然、絵が好きで入ってくるコが多いから、中にはキャラクターを中心にやりたい、という人もいるでしょうね。ただ職業でキャラクターデザイナーを目指すというのは、職業でプロデューサーを目指す人がいるのか、というのと同じくらい、いないと思うんですけれど(笑)。結果的に、そういう仕事になっているというか。

藤：自動的になるものですよね。

い：条件が整ったらキャラクターデザイナーになれる、というわけじゃないですよね。藤島さんのキャラの魅力は「こういう風に作ったから」というものじゃなくて、ナチュラルなモノですから、他の人がやれ、といわれても、そうはならないでしょう。

藤：自分の魅力は何、と言われても分からないし、言えますか？

い：いいえ。

藤：でしょう。

司：ではキャラクターデザイナーというのではなく、絵を勉強中の人に対してのアドバイス、ということでしたらいかがでしょう？

い：技術的なこと、っていうのはアドバイスできるけど…学校でも習えるし。職業でやっていくとなると、技術じゃなくて、適性もあるし、全然口で言えないモノもあったりする。そこは説明したりアドバイスしたりできる部分じゃないから難しいですね。

吉：向き不向きってありますよね。

い：ええ、上手でも、性格的に向いてない、っていう人はいるんじゃないですか。あと上手だけど、何か違う…という。

藤：何か、足りない人はいますよね。よく分からないんだけど。

い：あと、技術的にはそんなに上手くなくても、すごい魅力のある絵柄の人とか。

藤：伝わってくるものがありますね。

い：キャラクターデザインの場合は、満たさなくちゃいけない条件があるんで、ある程度技術的な部分もないと、クリアできないとは思うんですけれど。

藤：基本的に、たくさんの人に受け入れられる絵じゃなければダメなんですよね、キャラクターデザインの場合は。

司：個性的すぎる、というのはダメですか？

い：それはそれで面白いかも知れないけど、クセのあるゲームになる(笑)。

吉：そう、だからゲームのキャラクター、ってことで言うのなら『テイルズ オブ』シリーズみたいなものは、ある程度バランスや条件を考えたりして作るものですけど、そうじゃないゲームも、

条件が整ったからといって、キャラクターデザイナーになれるわけじゃないんですよ（いのまた）

注30『逆転裁判２』
2002年にゲームボーイソフトとしては異例の大ブレイクを果たしたカプコンのアドベンチャーゲーム第2弾。「法廷バトル」というジャンルを開拓、その新鮮さと強烈な演出は圧巻だった。ちなみに『1』は2001年秋に発売されたが、ともかく品薄、入手はきわめて困難で、さらに話題が沸騰した。2004年1月には最新作の『3』が予定されている。

手描きの感覚と、コンピュータの「ボタン」は、どうしても直結しない…アナログ人間ですね（藤島）

たくさんありますからね。『せがれいじり』(31)みたいなものもあるし。偏ったモノが、バランスだったりしますから。

司：そう言われれば、キャラクターデザイナーという職業も、藤島さんはマンガという母体があって、そこから依頼がある。いのまたさんはイラストがあって、アニメがあって、その幹があってから、依頼が来るわけですからね。

藤：そうじゃない人はゲーム会社に勤めて、グラフィック部門からキャラクター作りを目指せばいいんじゃないんですか。

吉：サンリオ(32)みたいな例はありますね。

い：ああ！

藤：サンリオのことは分からない（笑）。

吉：ああいうキャラクター重視の仕事は、キャラクターデザインかも知れない。うちは別に、キャラクター商品ばっかり作ってるわけじゃなくて、ゲームを作っているんだから。たまたま、その中でキャラクターを前面に押し出す、というリアクションがあったわけで。

司：ではそういう志望者は、まずゲーム会社に入ること、もう一つはいい絵を描いて、メーカーさんに認められるようにする、ということですか？

藤：よく分からないですよ（笑）。

い：でも、それは稀な例じゃないでしょうか？

キャラクターを描くなら「手描き」が一番！

司：そういえば、お二人とも、手描きで作業をされているんですね。

藤：パソコンって、整理はできるんだけど、ナマな感じが出ないんですよね。

司：だから、その場で書き散らすには、手描きじゃなけりゃダメだ、と？

い：気持ちいいですよね、手描きって。

司：キャラクターデザインは、すべてコンピュータじゃなくて手描きですか？

藤：パソコンは使わないですよ。時々、仮着彩で使うぐらい。

い：私も、着彩の見本…というか、色指定の時だけ、コンピュータを使いますね。あとは、クリンナップしたやつは、あとで使う用途があるんで、パソコンで作るんですけど。

吉：データ化で、お願いすることもありますので。データにしておくと、保存が楽になるんですよ。

い：後はいろいろ、キャラ表というか、使うのにデータになってる方がいいので、レイヤーとか。でも、手で描いた方が、気持ちがいいですね。

藤：僕はパソコンだと、気持ち良くなくて、ダメなんですよ。

い：モニターの範囲しか見えないし。

藤：どうしても直結しないんですよ、手の感触と。ボタンを押してるのと、筆で塗ってるのとは違う動作だというのが、どうしてもあって。直結している人もいるんですけど、私はダメですね。

い：私も。アナログ人間だ、とか思って。

藤：あと、思わぬ状態になるのが楽しいんで。アンドゥ(33)のできない、しまった…そこを何とか！っていう。そこがいいんですよ。

い：「そこを何とか」を乗り越えると、終わった感じがするんですよね。

藤：それに「そこを何とか」が、逆に結果的に良くなってたりするもんで。後戻りが効かないのは、すごくいいですよ。緊張感が全然違う。

司：集中力も、違ってくるんでしょうね。

藤：でも、マヌケもやっちゃいますけどね。失敗したら切り貼り(34)ですよ（笑）。切り貼りはウマイっすよ～。ちょっとやそっとじゃバレないっすよ（笑）。カラーでもやりますからね。

い：え？　カラーでも!?

藤：境界で線がキッチリ、分けてあるから。

い：あ、そこでキチっと、切るの？　スゴイですね（一同、驚嘆）。

藤：ブロックで切るの。ブロックで抜いて、また貼る。1回に2枚重ねて切ればいいんだから。

い：象嵌（ぞうがん）(35)の技術だ！　でも私ね、1回に2枚切るんですけど、なんか妙に力が入って、カ

注31「せがれいじり」
1999年にPSソフトとして、当時のエニックスからリリースされた異色作。タイトルからしてヘン！　内容も珍妙絶句、の出来映えだった。ちなみにPS2でも2002年、続編が登場。

注32「サンリオ」
…いまさら説明不要、のキャラクタービジネス界の超巨頭。ハローキティは、ディズニーを凌ぐ勢いで世界中（特にアジア圏）を、現在席巻中。

注33「アンドゥ」
この場合、「やり直し」の意味。

注34「切り貼り」
コピー＆ペースト…ではなく、実際にカッターナイフで失敗した部分を切り取り、新しい紙を貼り付けるテクニック。とカンタンそうに書いたが、実はタイヘンな技術。マンガを描いたことのある方なら、経験済みのはず。

注35「象嵌（ぞうがん）」
「象嵌」とは、いろいろな（木材や石材など）素材を天然素材そのままの色で用い絵画や図案に、はめ込んで表現した技法。…当然、組み合わせる時には隙間なくはめ込むワケで、高度な技術を要する。

注36「ミスノン」
俗に言う「修正液」。厚塗りすると、あとでひび割れるので要注意。

注37「ドクターマーチン」
ウィンザー＝ニュートンなどと並ぶ水性カラーインクの代表的メーカー。ラディアントやシンクロマチックカラーなど数種類あるが、だいたい1本500円ほど。

注38「リキテックス」
アクリル絵の具の代表的ブランド。水性で、一度乾くと二度と水には溶けない。したがって重ね塗りもOK。

ッターがナナメに入っちゃって、で、隙間が空いてしまうんですよ。

藤：それはね、刃がナナメに入っているからなんですよ。

い：だから裏からセロテープ貼って、空いた所をミスノン（36）で埋めたりなんかして（笑）。すごい手間ヒマがかかって…描き直した方が、早かったかも（笑）。

藤：いかに刃を垂直に立てるか、ですね。でも、足りないよりは余ってた方がいいんですよ。余ってたら、押し込める。足りないと押し込めないですから。だからむしろ、多少外側を切り気味で、ピッタリはまる。

司：はまると、気持ちいいでしょうね（笑）。

藤：あんまり、やりたくないですけどね（笑）。やんない方がいいですよ。でも、どうしてもやってしまう！

い：藤島さんは、カラーを何で入れますか？

藤：ドクターマーチン（37）ですね。

い：じゃ、やっぱし失敗するとピンチですね。

藤：ヤバイです、おしまいです、取り返しが効かないです（笑）。

い：そうですよね！

藤：特にあれ、インクによって特性が違うじゃないですか。使ったことあります？

い：私も前はカラーインクを使ったことあって、ドクターマーチンも使ったんですけど、私もうつかりチャッカリ、失敗がすごく多くて、切り貼りもできないし、全部描き直しになっちゃうんですよ。もう泣きそうなことがたくさんあって。なんで、今はリキテックス（38）をずっと使ってるんですよ。リキだと、微妙にやり直しが効く部分が、ドクターマーチンよりもいい。

藤：ドクターマーチンよりも重ね塗りが効きますよね。ドクターマーチンは、上から重ねても、下から元の色がどんどん出てきますからね。

い：となりに滲んじゃったりして！

藤：インクによって、紙への定着も違うんですよ、すごく。モノによっては、置いた瞬間に、筆が跡になって、もうどうにもならなくなる。2種類か3種類。

司：何種類くらいの色を使うんですか？

藤：50種類くらい。パレットに出てるのはね。で、ほとんど調合しないから。

い：でも、ドクターマーチンは調合すると、濁っちゃうんですよね。

藤：濁っちゃうのと、あと、中には固まるヤツもある。混ぜた瞬間にビジョビジョ！…と固まってダマになる、この組み合わせは、やっちゃイケナイというのが。ドクターマーチンは、基本的に薄く塗って重ねていくインクなんで、調合はあまりしないんです。だからそのへんを計算しながら、これぐらい重ねるとこうなってく、っていうのを経験則でしか分からないんで、失敗しないとできないんです。逆に定着性の高いインクを、わざと使って下塗りしたり、とか、そういうやり方を採るんです。

司：色塗りは、けっこうお好きな工程なんですね。

藤：時間があればね。

い：私はでも…好きですね、でも、疲れるよね。始めちゃうと、中断できないんですよ。私は背も小さいんで、立たないと絵が描けない、遠い所に届かないんですね。中腰でね。だからずーっと描いてると、腰は痛いし、体力もヘロヘロになるし、でも途中で止めると、乾いちゃったりするんで止められない。だから、すごーく辛〜い、辛〜い、とか思って。

司：長い時は、10時間くらいですか？

い：いや、もっと。延々、中腰で。

藤：リキテックスは、乾いちゃうからね。ドクターマーチンは、乾いたら水で溶けるから。いつでも塗るのを止められる（笑）。でも、アナログでカラーを塗るのって、本当に難しいですよ！面白いけどね。あと、データじゃなくて、モノが手に残るのがいいんですよ。

い：なんか、できあがったモノがあるのは、うれしいですよね。

司：コンピュータ塗りだとデータですからね。

い：コンピュータだとどこが終わりになるのか、感覚的にピンと来なくて、要するに、条件は全

一度塗り始めたら、途中で止められないんです…だから10時間以上、中腰でぶっ続け!!（いのまた）

注39「美樹本さん」
美樹本晴彦氏。マンガ家・キャラクターデザイナーで、代表作は『超時空要塞マクロス』『トップをねらえ！』など多数。

キレイな女の子を描く場合だって「どうキレイに見せたいの？」で中身が違ってきますよね（藤島）

部満たしたから終わりかな～みたいな感じ。充実感が今ひとつないんですよ。

司：手描きで原稿ができるじゃないですか、それを印刷物にすると、若干色が変わりますね、それは不満じゃないですか？

藤：それは、仕方がない。できるだけ近づけてもらいたいけど、それは分かってるから。同じにする必要はないんです。近づけてくれれば。

司：たまに絵描きさんで、色が違う！　と10回も校正を取ることがあって。で、結局一番最初の、という場合があるんですよ（笑）。

藤：でも、私たちの場合、本当の完成品は印刷物ですから。

司：では、ゲームのパッケージイラストとか、そういう時は、印刷物でこういう風な色に出るかな、と想定したりしてますか？

い：ええ、たとえばこの前の『デスティニー2』なんかは、キャラクターをバラバラで描いて、もう描いたモノは素材という形で使って、構成してもらえばいいや、と。

藤：私は単行本で3人分、部品で描いてるから、手間は3倍分かかってしまって、どうしようって（笑）、ちょっとイヤになってきてる。これは楽じゃなかったな。

司：でも、そういう部品として描くというのはいいですね、組み合わせがききますから。

い：あとで、パッケージだけじゃなくて、使い回しが効くから。

藤：でも、手間は3倍！（笑）。

自分の中で「妄想」を膨らませることの大切さ…

藤：私から、絵を描く人に言わせてもらうんだったら、目的を持って絵を描いた方がいいんじゃないかな、ここをこうしたい、という。ただ上手くなりたい、じゃあどう上手くなりたいのか、分からないじゃないですか。

司：どういう方向の絵を描きたいか、というのもあるじゃないですか。

藤：方向の話もあるけれど。なんだろうな…理想、そうですね。本当はそうやって描くハズなんだけどね。きれいな女の子だったら、どう「きれいに」描きたいの？　で、また違ってくるでしょう。

吉：藤島さんでしたら、うちの依頼があって描くこともあるだろうけれど、何もなくて自分でキャラクター、人格そのものを考えて描いたりすることもあったわけですよね。

藤：マンガは、そうですからね。

吉：そういうのって、難しくないですか？　テーマが全くないのって。

藤：マンガは、自分の中に筋がありますから。

吉：筋を考えるんですよね。

藤：筋がなけりゃ、考えられないですから。

吉：筋があるもの、たとえば小説とかを、勝手に、自分の中で想像してキャラクターを描くのは、面白くないですか？

藤：頭の中では、ありますよ。

吉：小説とかを読んでると、当然、勝手に頭の中に浮かんでくるんですけれど、そういうのは面白いな、と。

藤：小説の中ではね、マンガの絵やアニメの絵は浮かばないです。むしろ写真。

い：私なんかひどいですよ。ゲームやってて、キャラクターを勝手に考えてる（笑）。

藤：ありますよね、そういうの。

い：シューティングゲームとかやってて、まあ、一応取説とかで、どうでもいい設定があるでしょう、ストーリーらしきモノが（笑）。それが勝手に頭の中で妄想になって、キャラ表まで描けてしまう（笑）。性格とかね、どんどん妄想が広がって、しかもバカなことに、それが現実のモノのような気がだんだんしてきたりして。ちょっとすると自分では忘れちゃうんですよ、昔のことだから。で、ある日テレビを見てたら、そのゲームがアニメになってて、美樹本さん（39）か誰かがキャラクターを描いてるアニメで、「え？　なんで、これ美樹本さんがやったんだろう？　違うはずだったじゃん」って（爆笑）。しばらく、「なんでストーリーも違うんだろう？」って思って、ボヤーっと見てて、あれ、よく考えたら、そ

注40「サイバーフォーミュラ」
いのまた氏がキャラクターデザインを担当した、伝説的なアニメ作品。正式タイトルは『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』。サンライズ作品で、1991年に日本テレビ系列でオンエアされた。現在でも人気が高く、OVAシリーズの他、つい最近(2003年12月)、PS2でゲーム化された。

注41「柔王丸」
アニメ『プラレス三四郎』に登場するメカ。アニメ版については、いのまた氏がキャラクターデザインを担当した。

注42「安倍吉俊さん」
マンガ家・イラストレーター。繊細な線の独自の作風で支持を得る。『ニア アンダーセブン』ほか人気作品多数。最近はアニメ方面で活躍中。

注43「結城信輝さん」
アニメーター・イラストレーター。『超時空要塞オーガス』の原画家でデビュー。代表作に『天空のエスカフローネ』ほか多数。現在放映中の『キャプテンハーロック』では作画監督を担当。

れは全くの妄想だったよ、って(笑)。

藤:自分の中に、できちゃってるんですね。

い:変ですよね、私(笑)。

藤:いやいや(笑)。ムチャクチャ楽しくて、いいじゃないですか。

司:そういう想像力って、重要なんでしょうね。

藤:妄想するのって、楽しいでしょう?

い:無意識にそうなっちゃうから、なんで違うんだろう? とか、むやみに思うのかな?

藤:私、飛行機の中とか車の中で、別に音楽聞かなくても、何も読まなくても、そんな苦にならないです。ボーっとしてるだけで、いろいろと考えて。車ではほとんど音楽かけないです、不要。すごく好きなんです、エンジン音を聞くのが。

司:いのまたさんは、メカは好きですか?

い:私は多分、好き…じゃないかもしれない。藤島さんのような人から見たら、ぜんぜんだと思います。

藤:いやいや(笑)。

い:硬いものが描けないんだと思うんですよ。

司:『サイバーフォーミュラ』(40)とか、描いていますよね?

い:描きますけど…でもきっと本当に、そういうのが好きな人から見ると、ヌルいんじゃないですか?

藤:それはもう、人それぞれだからいいんですよ。

妄想するのって、楽しいですよね!
ボ～っとしてるだけで、いろいろと考えられて…(藤島)

司:でも「柔王丸」(41)カッコ良かったですよ。

い:ありがとうございます。でもやっぱり、本当に好きな人から見れば、違うんだろうなと思って。

テイストの抽出できるポイントがあるかどうかがキャラクターデザイナーの条件?

司:では最後になりますが、お互いに何かお聞きしたいことはないですか?

藤:特に聞きたいことはないんですが、お話ししていてすごく楽しいです、共通点がたくさんありますから。
…そうだ、吉積さんにお聞きしたいんですけど、1つのシリーズで、2つの全く違う機軸の話があるのって、すごく珍しいと思うんだけど。あとで、摺り合わせようとか、考えてたんですか?

吉:いえ、全然。それぞれが独立したストーリー、と思ってたんですよ。ただ、根本のテーマは…さっきも言いましたけど…必ず同じテーマで、切り口は違うけど、そこは変えないんですよ。ゲームシステムも変えないようにしてます。戦闘システムはね。あとは、見せ方は全然違う。

司:でも、藤島さんの『シンフォニア』をプレイした後に、いのまたさんの『デスティニー2』をやると、やっぱり似てるんですよ。雰囲気がすごく似ている。

藤:だけど、キャラクターのテイストは、全然違うんですよね。

吉:ただ、背景を描いてる人が同じだったりするから、同じような絵の雰囲気の中に、違うキャラクターがいるけど、それなりに成り立っている。そこの感じを出すのが、毎回大変なんですけどね。

司:もしですよ、『テイルズ オブ』シリーズにお二方のほかにキャラクターデザイナーを立てるとしたらどういった方がいるんでしょう?

藤:絵のウマい人はたくさんいるんですけどね…ゲームのキャラクターデザインは違いますから。安倍吉俊さん(42)とかどうなのかな。でも、描いた絵が再現できないといけないし…テイストが抽出できないと…。もしかしたら…テイストが抽出できるかどうかがキャラクターデザイナーになれるかなれないかの分かれ目なのかもしれない!

い:…そうかもしれないですね。結局、上手な人はいるけれど、その人だけで完成しちゃっていると、他の人が付け入る隙がなかったりするでしょう。

藤:あるいは他の人と、全く違う文法で描かれていると、描けないんですよ。

い:その人の良さが、他の人で再現できないで

注44「バルバトス」
『デスティニー2』最凶のキャラ。狂戦士。

注45「五聖刃」
『シンフォニア』のキャラ。右からマグニス、クヴァル、ロディル、フォシテス、プロネーマの五人のことを呼ぶ。

すね。ゲームでもアニメでもそうなんですけど、デザインって、その中の1段階でしかないじゃないですか。他の人が違う形で作っていって、最終的に遊ぶ人がいて、それで完成なんで。だから出来ちゃっていると、遊べないと言うか作れないと言うか、良さが出せない。

司：間口の広さが必要だと？

藤：間口ともちょっと違う。他の人と文法を共有できる絵じゃないとダメ、ということかな。

い：でも共有しすぎでも、違うんですよね。

藤：だから抽出できるポイントがあるかどうか、かな。たとえば、アニメの話になってしまうけど、結城信輝さん(43)はどんなテイストでも抽出できる。あの人のスゴイところは、必ずテイストを抽出した上で、元の原作より良くなっているところなんですよ(笑)。

司：今のお話は対談の締めとしてはとても印象に残りますね。

悪役の評判がよくないのは、もしかしてオモシロイ人と思われているだけかも!?

司：印象的と言えば、これは最後に感想として申し上げたいのですが、『シンフォニア』のゲームの終盤にボスキャラを倒すわけですけど、そのキャラが「何回生まれ変わっても自分の信じたことをやる！」というセリフを言い放ちますよね。非常に印象に残りました。

吉：あそこに凝縮しているんです。このシリーズの中では、自分では間違ったとは思ってないんです、悪役でも。

藤：そこまで信念持ってねえ(笑)。

吉：悪役をね、これまでのシリーズでは『ファンタジア』にしても『デスティニー』にしても、『エターニア』もそれに近いけれど…基本的にラスボスも、中に出てくる敵も、自分の信じていることをやっているから、悪いことをしようと思ってやっているワケじゃないんで、結果的にぶつかっちゃう、というのが多かったんです。けれど前回に、『デスティニー2』で、芯から「悪意の塊」という敵を出したんです。バルバトス(44)という。でもこれがねえ、意外と評判が良かったんですよ(笑)。

い：だって面白かったですよ！　私なんて3回目にアイツが死んでしまったら「もう会えないんだ、寂しい…」とか思って(笑)。セーブした所に戻った記憶があるもの(笑)。

吉：最後まで、すごく強い敵だったけど、これの評判が良かったんで、人数を増やしてみよう、って『シンフォニア』では「五聖刃」(45)5人を出したんですよ。全員が全員まるっきり、悪いヤツじゃないですけど、序盤に出てくるのは悪いヤツ！　これがまた評判良かった(笑)。どうも、強い言葉を吐いたりとか、強烈なキャラクターとかが最近、評判いいですね。あとの人は基本的に優しいから、コントラストがあるんですね。

藤：もしかしたら、単に「オモシロイ人」と思われているのでは？(笑)

い：少なくとも、バルバトスはオモシロイ人と思われてるよ(笑)。

司：皆さん、長いお時間をいただき、ありがとうございました。

いのまたむつみ
PROFILE
神奈川県出身。12月23日生まれ。血液型O型。イラストレーター、キャラクターデザイナー。アニメーション制作会社を経て、現在フリー。アニメでは『幻夢戦記レダ』『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』『ブレンパワード』のキャラデザイン、作画監督など。イラストレーターとしては『宇宙皇子』『風の大陸』など多数手がける。ゲームでは藤島氏とならぶ『テイルズ オブ』シリーズの看板キャラデザイナー。

対談を終えて

今回、同じシリーズのキャラクターに関わっており、是非一度お会いしたいと思っていた、いのまたさんにお会いできたことは、大変うれしいことでした。

どのようなスタンスで絵を描くと言うことに向かっているのか興味がありましたが、私と共通することも多く、大変魅力的な人でした。もしかしたら、同じような考えの描き手だから、違う世界でもテイルズには統一した色合いがあるのかもしれません。

そう思うのは私の思い上がりでしょうか。

藤島康介

SPECIAL ILLUSTRATION

※このサイン色紙を1名様にプレゼントいたします。応募要項は、本誌帯をご参照ください。

藤島康介

（ふじしまこうすけ）

漫画家、キャラクターデザイナー。最新作『テイルズ オブ シンフォニア』では10体以上もの新キャラを作り上げた当代随一のゲームキャラクターデザイナー。『テイルズ オブ』シリーズのほかにも『サクラ大戦』シリーズのキャラクターを生み出している。コミックの代表作に『逮捕しちゃうぞ』（講談社）。「月刊アフタヌーン」にて10年以上の長きにわたって『ああっ女神さまっ』を連載中。

KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS

TALES OF SYMPHONIA ILLUSTRATIONS

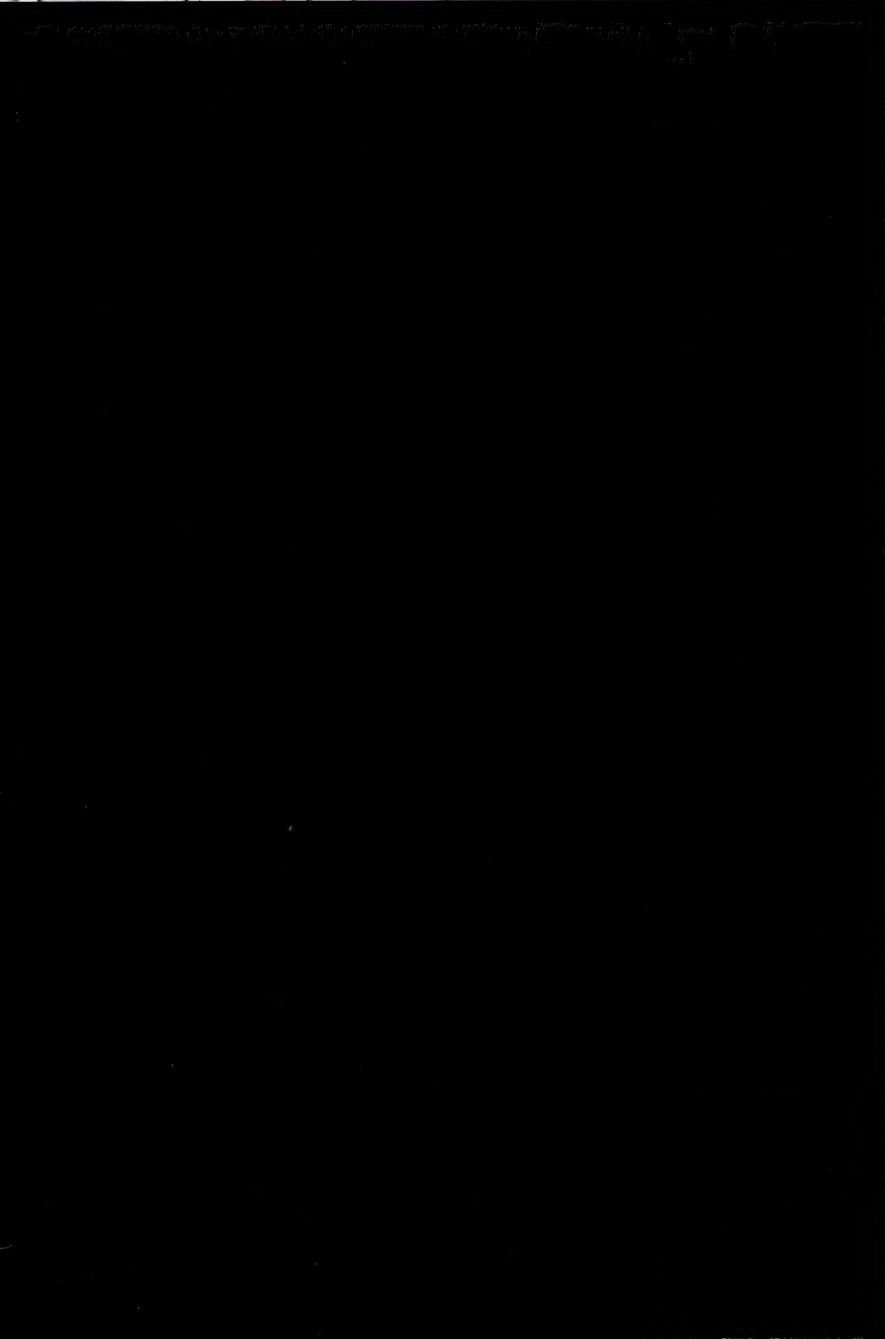
2004年2月1日初版発行

著者 藤島康介
企画・編集 スタジオDNA書籍編集部/木村 晃
対談司会・原稿 笠井 修
装丁・デザイン 株式会社ゲイルズバーグ/野口孝一郎
編集協力 根本健司
協力 いのまたむつみ
株式会社カプコン
株式会社セガ
株式会社プロダクション・アイジー
（五十音順）
監修 株式会社ナムコ
株式会社ナムコ・テイルズスタジオ
発行人 原田 修
編集人 木村 晃
発行所 株式会社スタジオDNA
〒166-0004 東京都杉並区阿佐谷南3-37-1 PLANO 4F
電話/03-5397-7761（営業） 03-5397-7371（編集）
印刷・製本 図書印刷株式会社

Printed in Japan
ISBN4-7580-1019-6 C0076

KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS

TALES OF SYMPHONIA ILLUSTRATIONS

テイルズ オブ シンフォニア イラストレーションズ

藤島康介のキャラクター仕事

ISBN4-7580-1019-6
C0076 ¥1800E

定価：本体1,800円＋税

KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS

TALES OF SYMPHONIA ILLUSTRATIONS

テイルズ オブ シンフォニア イラストレーションズ

藤島康介のキャラクター仕事